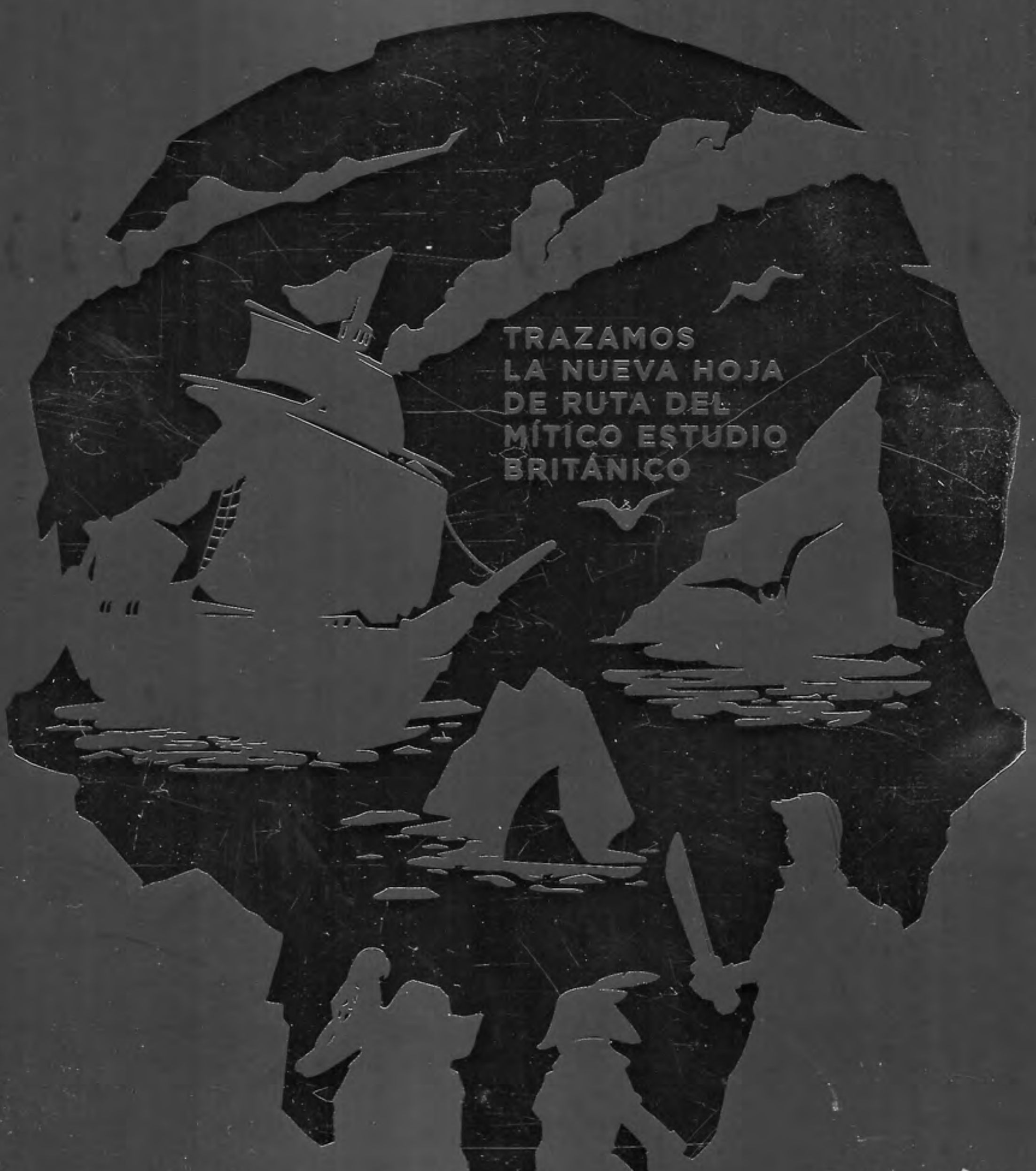
EL REGRESO DE RARE SEA OF THIEVES

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO



GOD OF WAR

SANGRE Y SENSIBILIDAD
EN LA NUEVA AVENTURA
NÓRDICA DE KRATOS

#4

CRÍTICAS

YAKUZA 6
DEILAND
NI NO KUNI II
METAL GEAR SURVIVE

EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Andrés Garrido - Pep González @bizarduno - Alba Valle - Transcreat Solutions - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @toniolalarcon - Yago López @YagoLopez

PUBLICIDAD

YOLANDA GARCÍA
Tel. 972757411
E-mail: ygarcia@panini.es

MARÍA PORTO
Tel. 609 347 740
E-mail: maria@revistaedge.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com
www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL **LLUÍS TORRENT**
DIRECTOR DE PUBLICACIONES **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS **LUIS MARTÍNEZ**
DIRECTOR COMERCIAL **ANDREU BUSSOT**
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN **JORDI GUINART**
COORDINACIÓN GENERAL **PONÇ CUFINYÀ**
PROMOCIONES **MARTINA TOUPY**
COORDINACIÓN PUBLICIDAD **YOLANDA GARCÍA**
COORDINACIÓN DE MARKETING **SUSANNA BUSSOT**
SECRETARIA DE REDACCIÓN **ISABEL BUJER**
ADMINISTRACIÓN **JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH**

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11
www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

Panini Revistas

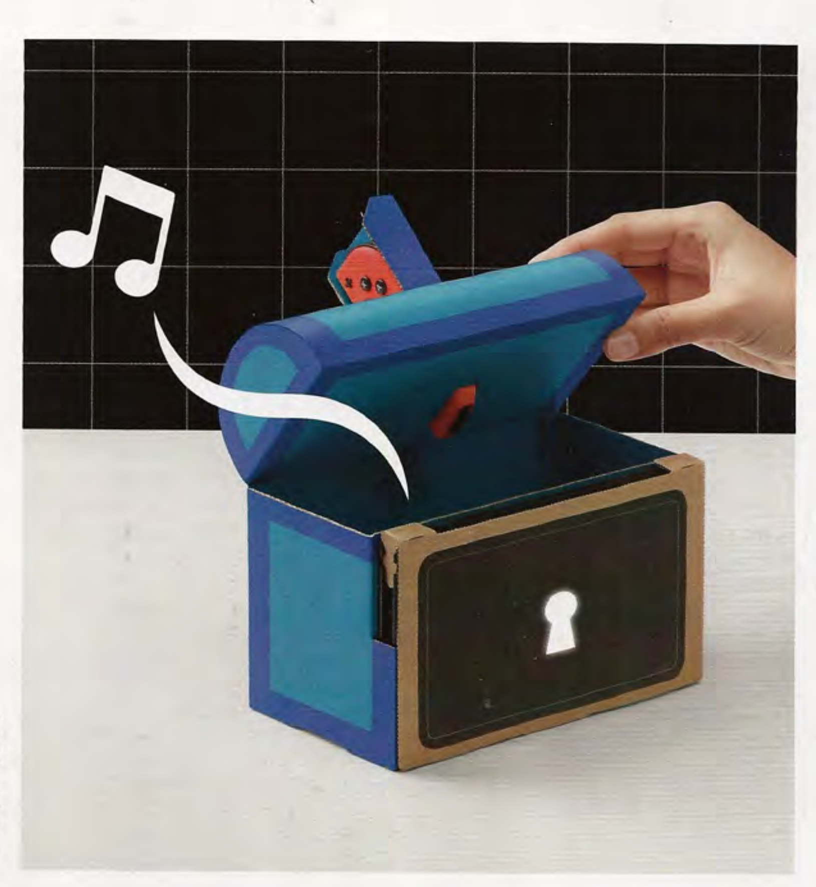
DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 2/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

Lo material y lo etéreo

El reciente anuncio de Nintendo LABO, una innovación de la que tratamos en este mismo número con Gustavo Viudez, director de marketing de la compañía nipona en España, resulta una apuesta muy sugerente, pero contrasta mucho con la tendencia del sector.

Sin ir más lejos, Microsoft prepara el lanzamiento de una división especializada en videojuegos en la nube, cuyo objetivo es alcanzar los 2.000 millones de usuarios en todo el mundo mediante *streaming*, una meta para la çual su nuevo sistema de suscripción, Xbox Game Pass, les puede preparar el terreno mientras tanto.

Que dos de los tres mayores fabricantes de consolas, junto con Sony, afronten estrategias tan radicalmente diferentes (lo material, en Nintendo; lo etéreo, en Microsoft) no deja de ser chocante, y nos sitúa ante un panorama en el que va a ser casi tan divertido realizar predicciones de futuro sobre hacia dónde se dirigen los videojuegos como el disfrutar de ellos. Por fortuna, en EDGE apostamos por la diversión, ya sea en la tierra o en la nube. Porque los juegos, juegos son.



juegos secciones

Hype

Play

Opinión



Reportajes



Pixel Perfect
La complicada gestión del hype



JAVIER RODRÍGUEZ

Hubo un momento breve, unos días tan solo, en los que fui toda la representación de Sega en España. Hablamos de la segunda venida de Sega a nuestro país en septiembre de 2006, tras el fracaso, injusto como pocos en la historia del videojuego, de su última consola, la Sega Dreamcast.

En unos días ya tenía conmigo a Jose Herráez para hacerse cargo de la comunicación y no tardamos mucho en darnos cuenta de que toda la nueva estructura internacional de Sega se había puesto en marcha, entre otras cosas, para lanzar un producto revolucionario y que nadie esperaba: *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*. Era algo increíble porque nunca se habían juntado los dos personajes de videojuegos más famosos y queridos del mundo en un solo título. Es como si Canon y Nikon produjeran una cámara de fotos conjuntamente. Como si Netflix y HBO trabajaran en una serie a la par. Como si Apple y Microsoft idearan un mismo sistema operativo... Lo complicado y doloroso fue guardar el secreto. Teníamos nuevos lanzamientos para la nueva PlayStation 3, como el regreso de Virtua Tennis, o una nueva entrega de las aventuras del querido Sonic, pero de alguna forma se había filtrado que la nueva Sega se había extendido una vez más por el mundo para poner en el mercado algo realmente impactante.

Y pasó lo que todos suponíamos que iba a pasar: que todos creyeron que se trataba de una nueva consola. Una sucesora de la Dreamcast. O, por qué no, una nueva portátil a modo de Game Gear del siglo XXI. Ni recuerdo las veces que se nos acercaban amigos periodistas a preguntarnos en voz baja: «Venga, te juro que no se lo diré a nadie pero, ¿a que vais a presentar una nueva consola?». Y lo gracioso es que cada vez que decíamos que no, y que no podíamos hablar de novedades, más se creían todos que, en efecto, estaba por venir un nuevo *hardware* de Sega.

Tal era el deseo de los jugadores y seguidores de la marca del erizo azul por poner sus manos sobre algo de plástico nuevo que no importaba las veces que lo negáramos. Cuando al final se publicó el juego olímpico, en 2007 para Nintendo Wii y al año siguiente para Nintendo DS, fue todo un éxito de ventas, y la saga continuó uniendo a los dos carismáticos personajes en varias citas olímpicas más como London 2012 y Río 2016. Pero eso no quita que muchos jugadores y miembros de la prensa especializada se sintieran francamente decepcionados al comprobar que finalmente se esfumaba la posibilidad de que Sega compitiera una vez más con Nintendo y con Sony a nivel de *hardware*.



Con Labo, Nintendo no apuesta por una realidad virtual o una aumentada, sino por una realidad divertida

Sin embargo, lo contrario también ocurre y Nintendo lo ha practicado no una, sino dos veces en los últimos meses. Con sendos vídeos y manteniendo un secretismo admirable en los tiempos que corren, tanto Nintendo Switch como Nintendo Labo se nos presentaron casi sin avisar, sin demasiadas pistas previas y nos explotó en la cara con toda la emoción de lo inesperado. Sí, luego ya asistiríamos a las presentaciones formales con todo tipo de detalles a lo Apple. Pero aunque ya se cumple un año del lanzamiento de la última consola de Nintendo, nadie se imaginaba esa audaz mezcla de portátil y sobremesa, como nadie podía sospechar que el cartón fuera el protagonista de la nueva genialidad de la compañía japonesa. Mientras sus fans estaban aún ensimismados con sus Classic Mini, Nintendo preparaba algo diferente para deleite de su comunidad.

Y por fin hemos llegado a la clave: estoy convencido de que Nintendo Labo va a ser un éxito porque es un producto destinado a una comunidad, en este caso no solo de jugadores, sino de entusiastas del «DIY» o «mira en este vídeo de YouTube cómo hago una movida nueva con dos cajas de zapatos, pegamento, rotuladores y el software de Labo». Lo que al principio solo parecían unos kits de cartón + *software* limitados a unos cuantos juguetes o «toy-con», parece que se va transformando en toda una herramienta para dar rienda suelta a la creatividad más tradicional. Como tuiteé en su momento, Nintendo no apuesta por una realidad virtual o una aumentada, sino por una realidad divertida.

La comunidad también ha hecho más grande la leyenda de uno de los reyes del hype, el mismísimo Kojima. Hace ya casi un par de años que asistí a la conferencia de Sony en el E3 donde apareció sobre el escenario, como si de una deidad se tratara, para anunciar su última creación: *Death Stranding*. Sirvió su sola presencia y un enigmático teaser para poner en marcha una vez más la maquinaria de lo que podíamos denominar «Kohype». Desde entonces hemos tenido algún que otro tráiler más de este proyecto. Lo justo para mantenernos atentos acerca de algo que aún ni siquiera sabemos exactamente en qué va a consistir.

Estos son solo unos pocos ejemplos del llamado hype, que no es más que una técnica publicitaria destinada a lo de siempre: a incendiar nuestras ansias de comprar. Unas veces lo consiguen más que otras, y como muchas cosas en esta vida, es un arma de doble filo. Pero si me preguntáis si estoy «hypeado» tanto por Labo como por *Death Stranding*, como en su día lo estaban los medios y los consumidores por lo nuevo de Sega, os diré que sí. Y mucho. ■



¡Descubre la aventura de Shantae más grande nunca antes vista!
Shantae™
1/2 GENIE HERO
ULTIMATE EDITION!
PS4
DAY ONE EDITION - INCLUDES OFFICIAL ARTBOOK + SOUNDTRACK CD
NINTENDO SWITCH
DAY ONE EDITION
INCLUDES OFFICIAL ART BOOK + SOUNDTRACK CD
12
WayForward
PRONTO DISPONIBLE
EN SWITCH Y PS4
INCLUYE LIBRO DE ARTE OFICIAL, B.S.O EN CD + TODOS LOS MODOS DE JUEGO Y CONTENIDOS ADICIONALES!

Lo personal es lo político



EVA CID

Es complicado medir el nivel de prestigio de cualquier disciplina, y del mismo modo también lo es delimitar qué factores contribuyen a aumentar o disminuir dicha valoración de prestigio, pero el hecho de que un medio determinado consiga atraer hacia sí un buen número de miradas diversas, y análisis desde diferentes perspectivas ideológicas y distintos posicionamientos teóricos, sería un buen indicativo de ello. Con la progresiva apertura de los videojuegos a nuevos horizontes que buscan explorar y transmitir cosas más allá del simple divertimento, también en los análisis de la crítica se han ido generando discursos más elaborados. Y este cambio se ha producido de forma bidireccional, para enriquecimiento de todas las partes implicadas y de los aficionados en general.

Hoy en día podemos encontrar críticas que cubren y desgranan aspectos lúdicos, narrativos, artísticos, pedagógicos o socioculturales, según lo requiera la idiosincrasia de cada obra en cuestión, y esto es algo que demuestra que el de los videojuegos es un sector inquieto, diverso y con multitud de intereses diferentes. Un sector donde hay sitio para todos esos intereses y su público potencial. Y sin embargo, sigue existiendo un segmento de público, uno muy específico, que al mismo tiempo que defiende la pureza del medio frente a estos nuevos intereses advenedizos que solo quieren desvirtuar los discursos tradicionales, insiste en remarcar sus reivindicaciones con la consabida coletilla de «son solo juegos» cuando se topan con análisis con cuyas interpretaciones discrepan. Es decir, hay un sector del público que pretende preservar el prestigio clásico de los videojuegos a base de, curiosamente, desprestigiar al videojuego como un medio en constante crecimiento y susceptible de múltiples lecturas.

Este posicionamiento, llamémosle conservador, suele ser especialmente intolerante con determinados análisis, habitualmente los que aplican una lente de corte progresista sobre los aspectos socioculturales que plasman los videojuegos. Este tipo de público parece tolerar los análisis desde, por ejemplo, una perspectiva artística, pero no desde la de género. Una de las excusas más socorridas suele ser, frente a las reivindicaciones de inclusión y representación, que hay que respetar el rigor de una Historia que habitualmente desconocen (y de una Historia que, además, está escrita desde el sesgo esencialmente masculino y de las clases dominantes), o que es históricamente rigurosa solo de forma selectiva. Otra actitud recurrente es la de rechazo a lo que se ha dado en llamar la corrección política. O a la intromisión de, en general, discursos políticos en los videojuegos. Desgraciadamente, no existe discurso alguno sin intenciones políticas subyacentes. Y si estas intenciones no se hacen evidentes, es que están alineadas con la ideología dominante, es decir, la conservadora. La que sí se consideraría correcta, y no al contrario.



Existe un tipo de público que parece tolerar los análisis desde, por ejemplo, una perspectiva artística, pero no desde la de género

Al parecer, es política que desde ciertos sectores señalemos la necesidad de que los videojuegos dejen de reflejar estereotipos de género que solo sirven para perpetuar desigualdades, pero no es política que el prototipo de héroe sea (casi) siempre un hombre blanco con unos rasgos físicos y psicológicos muy concretos. Al parecer, es política que algunos estudios estén incluyendo representación de personas LGBT en sus videojuegos, que al fin y al cabo son realidades humanas que han existido desde siempre, pero no es política la total omisión de estas mismas personas en las ficciones que moldean el imaginario social de millones de niños y jóvenes hoy día. Al parecer, es política que algunos videojuegos se posicionen abiertamente del lado de discursos progresistas, pero no es política que llevemos décadas matando árabes y rusos a manos de marines norteamericanos. ■



PREPARADOS. LISTOS. FIESTA.
SCRIBBLENAUTS™
SHOWDOWN
MAXWELL
IA
MAXWELL
00:00:00
IA
MAXWELL
PARA UNIRTE
YA DISPONIBLE
12
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
WB GAMES

Outconsumer

Tu hijo es tonto



ROC MASSAGUER

La primera escena del primer capítulo de la serie *Better Things* resume a la perfección cómo se suele percibir a los padres (madres en este caso). Una niña llora desconsolada en un banco de un centro comercial. Su madre obvia por completo el llanto mientras chatea con el móvil. Una señora sentada al otro lado del banco mira la escena con desaprobación. Entonces la madre responde a la mirada asesina con la siguiente explicación: «¿Quiere comprarle los pendientes? Porque está llorando por eso. Quiere ahora unos pendientes de seis dólares que ya tiene en casa, pero los quiere ahora. Si quiere vaya a comprárselos, porque yo no lo haré».

Cuántos padres y madres nos hemos visto en esta situación. Alguien juzga nuestra capacidad educativa sin tener toda la información en la mano. A mí me ha pasado muchas veces... pero más veces aún lo he hecho. Porque la ignorancia es muy atrevida y los toros se ven muy bien desde la barrera. Y todos los problemas parecen tener una solución fácil, rápida y obvia si los sacas de contexto. Pero cuando te toca a ti, te das cuenta no solo de lo difícil que es, sino de lo cruel e injusto que es afear a los padres el comportamiento de su hijo.

Este proceso de dura epifanía lo he vivido como padre, pero también como amante de los videojuegos. Basta con hablar con desarrolladores de todo tipo e intentar (ni que sea poco y mal) crear tú mismo un videojuego para darte cuenta de lo terriblemente complicado que es y, por lo tanto, de lo injusto que resulta criticar sin tener toda la información y un mínimo de empatía. Un videojuego puede ser ideal en tu cabeza (igual que la imagen que tienes de cómo serán tus hijos), pero desde el minuto uno te das cuenta de que el camino estará lleno de baches. Invertir buena parte de tu vida (cinco, seis, siete años), y en muchas ocasiones buena parte de tu dinero en un proyecto, comporta una tremenda implicación emocional, pero también un sinfín de dificultades que no esperabas. Crear un videojuego es una empresa titánica, enorme, complicadísima. Hay que poner el alma en ello, hay que poner en muchas ocasiones tu vida en suspenso, jugarte tu carrera en un solo proyecto. Sin libro de instrucciones, arrollado por las dificultades del día a día, manejando un hijo virtual que es diferente a todos los demás, para quien no se aplican las normas que funcionan para otros, al que quieres con locura (con todo lo bueno y malo que eso implica), pero al que tirarías por la ventana cuando se pone del revés.

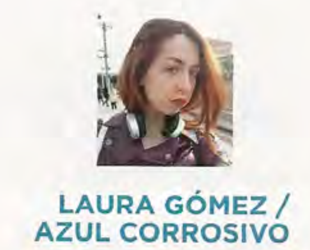


Hay que ser empático y comprender que la inmensa mayoría de desarrolladores (como de padres y madres) lo hacen lo mejor que pueden

Sí, lo sé, no se puede comparar. Uno no paga por disfrutar de los hijos de otros y no es lo mismo tu labor como padre que un trabajo como desarrollador, pero hay muchos paralelismos que quizás pueden ayudar a entender las dificultades que entrañan ambas labores.

Que nadie me malinterprete: hay que ser críticos y exigentes tanto con los videojuegos como con la educación de otros ciudadanos. Hay niños maleducados y hay juegos mal hechos. Hay malos padres y hay malos desarrolladores. Hay veces en las que no hay excusa. O veces en las que la excusa es que no se han molestado en querer hacerlo bien. Pero también hay que ser empático y comprender que la inmensa mayoría de desarrolladores (como de padres y madres) lo hacen lo mejor que pueden. Y si creemos que tenemos una crítica constructiva que hacer, que proceda del conocimiento y que tenga como objetivo un mejor resultado, no destruir los años de trabajo de alguien. No digamos «tu hijo es tonto», no digamos «este juego es una mierda». Primero nos informamos de por qué está llorando el niño y después, si tenemos algo que aportar, lo hacemos con educación.

O si eso no os funciona, probad a tener un hijo o a hacer un videojuego y lo entenderéis a la primera. Basta con ponerse en el lugar del otro, simbólica o literalmente. Una antigua lección que es necesario recordar a menudo en este mundo cibernético rebosante de opiniones no pedidas. Como cuando paseas al niño por la calle y un desconocido se acerca y te dice que lo tapes, que se resfriará. ■



Woman's Sky

Bayonetta y la reapropiación de lo problemático

LAURA GÓMEZ / AZUL CORROSIVO

Soy de las que piensa en *Bayonetta* como una figura liberatoria, con agencia y un absoluto control sobre sí misma y sus deseos. También sé que es un personaje completamente sexualizado que me provoca muchísimas dudas y sentimientos encontrados. La vemos vestirse con su pelo y tenemos primerísimos planos de sus tetas y su culo, pero su diseño es el de una bruja ancestral completamente irreal que mide tres metros. Siempre he pensado que ese dibujo tan desmesurado e hiperbólico podía tener una lectura feminista, como riéndose de la representación de los personajes femeninos que surge desde una mirada masculina. Sé que seguramente esta no fuera la idea de Platinum Games, sino que 'Bayo' nació desde el sesgo de sus creadores, pero también creo que estamos en un momento de reanálisis y de reapropiación de algunos estímulos que siempre consideramos problemáticos.

He pasado mucho tiempo de mi deconstrucción como mujer feminista sintiéndome culpable por disfrutar de algunos productos moralmente discutibles. Todas hemos tenido que enfrentarnos a nuestras contradicciones, a comentarios horribles que hicimos hace años, a gustos que hoy recibirían un rechazo social por el constante (y maravilloso) análisis de los mensajes que recibimos como sociedad. Ahora que hemos conseguido este nivel de escrutinio y de exigencia ética, me gustaría que nunca se acabara, porque nos ayuda a convertirnos en personas más críticas con nuestro entorno y nos enriquece personalmente. Pero esta situación nos afecta más a las mujeres, a las que se nos culpabiliza y juzga con mayor vehemencia, y mucho más si nos proclamamos feministas. Lo resume Roxane Gay en su libro *Mala feminista*: «No puedo cumplir con los requisitos de perfección del movimiento feminista». No sirve con que respaldemos activamente la liberación de la mujer, sino que tenemos que ser unas activistas impolutas, pedagogas brillantes, conocedoras de la historia de todas las corrientes feministas e impecables en todas nuestras opiniones incluso fuera del feminismo.



Tenemos que ser felices, disfrutar de las cosas y sobrevivir en un mundo que resulta hostil para nosotras

También en cómo disfrutamos los videojuegos. Dejamos de ser personas para convertirnos en figuras investigadas por una legión de machistas que buscan la más mínima incongruencia en nuestro discurso para quitarnos 'el carné' y acosarnos.

Así que es importante conocer nuestras limitaciones y sabernos potencialmente falibles e inexactas. Para cuidarnos ante la persecución exterior. Y *Bayonetta* es una de esas discusiones eternas que nos dividen. Escucho a compañeras que adoptan posiciones críticas con el juego y a compañeras que, como yo, lo adoran a pesar de sus cuestiones problemáticas. Las lecturas son múltiples, y lo importante de todo esto es que seguimos dándole vueltas y parándonos ante esos problemas para meditarlos. Hay un millón de cosas que me hacen frenar antes de hablar de los *Bayonetta* como juegos feministas, y otras tantas que me parecen aportaciones valiosas a la causa, como que pasa el test de Bechdel y no le interesan nada las relaciones románticas ni el mal llamado «instinto maternal». Es un tema del que hemos hablado intermitentemente desde que se lanzaron los dos juegos, pero en este contexto no hemos repetido lo suficiente que abrazar nuestras contradicciones y no vivir en este carrusel de exigencia es un salvavidas. Porque también tenemos que ser felices, tenemos que disfrutar de las cosas y sobrevivir en un mundo que resulta intrínsecamente hostil para nosotras.

Las mujeres hemos sacado adelante un *#MeToo*, estamos protagonizando una de las revoluciones sociales más relevantes de las últimas décadas y hemos sido las primeras en plantearnos retirar nuestra financiación a los artistas que han cometido atrocidades o propagado mensajes de odio sobre las mujeres. Si de algo no se nos puede acusar es de poco comprometidas. Necesitamos que esa lupa que nos ponéis encima, deseando vernos caer, cambie de trayectoria. Nosotras ya llevamos años revisándonos y siendo bastante duras con nosotras mismas. Ya es hora de que los escrutinios cambien de bando.

Estoy más que preparada para que, de cara al lanzamiento de *Bayonetta 3* en Switch, se nos vuelva a criticar a las que vemos en la bruja una figura conflictiva, pero atractiva y digna de un análisis más allá de «vaya culo y vaya tetas» o, por el contrario, «este juego no es feminista porque la protagonista no hace más que lucirse». Pero, sobre todo, estoy lista para que volvamos a debatir y a enriquecernos juntas, porque de eso se trata. ■

Educación y videojuegos: *Assassin's Creed Origins*

Por Sergio Bustos

Ever Garrison se ha convertido en toda una referencia a nivel internacional para sus compañeros de profesión. ¿El motivo? Saber dar siempre con la clave a la hora de explicar, y promocionar a su vez, las bondades de la educación, su profesión. Lo hace de tal manera que termina convirtiendo en célebres sus frases, merecedoras de aparecer en cualquier muro de las redes sociales que hoy día nos rodean. En cierto momento, Garrison define al maestro como la brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría de sus alumnos. Es triste comprobar que, en pleno 2018, algo tan prioritario en una sociedad como la enseñanza naufraga en el mismo mar que lo hacía en el siglo pasado. El apego a una pedagogía clásica e inamovible es, directa o indirectamente, una manera de alienar al individuo, por naturaleza rico en capacidades. Por ello, desde diferentes ámbitos de la cultura y la tecnología, se están potenciando nuevas técnicas y posibilidades que hagan de nuestra educación un conjunto más valioso para las futuras generaciones. Es aquí donde entra el videojuego como producto capaz de viajar más allá del entretenimiento.

Nuevas técnicas en la cultura permiten pensar en el videojuego como producto capaz de viajar más allá del entretenimiento

En febrero, Ubisoft estrenó el denominado *Discovery Tour*, una herramienta que nos permite explorar al completo la recreación 3D del Antiguo Egipto de *Assassin's Creed Origins*, dejando a un lado el combate y el argumento de la obra. Esta modalidad ofrece 75 visitas guiadas que los equipos creativos de la compañía han elaborado en colaboración con historiadores y egiptólogos. Así, con esta experiencia que ellos mismos definen «a medio camino entre el entretenimiento y el aprendizaje», podemos interactuar con Alejandría, Menfis, el Delta del Nilo o la Meseta de Guiza, archiconocida por reunir a las icónicas pirámides. Y es que ese es su valor más importante: la interactividad.

En un encuentro con Maxime Durand, el historiador de Ubisoft Montreal nos comentaba que este elemento específico del mundo de los videojuegos ejerce un vínculo realmente fuerte con el contenido. El estrecho contacto con profesores, desde las primeras fases creativas de la saga *Assassin's Creed*, ha despertado la necesidad de elaborar un modo de juego de este estilo. Si bien anteriormente la franquicia podía servir para que educadores mostrasen a sus alumnos una recreación histórica verosímil, su utilización perdía fuerza sin aislar el componente violento.

En relación a este último aspecto, escribía en la revista científica *Comunicar* Félix Etxeberria, catedrático de Ciencias de la Educación de la Universidad del País Vasco. En aquella publicación[1], de 1998, ponía el foco en los problemas y posibilidades educativas de los videojuegos en la enseñanza. Etxeberria comentaba lo siguiente sobre la violencia: «Es de prever que haya una reacción ante los efectos de los videojuegos, al igual que ha ocurrido en el mundo de la televisión, en el que las asociaciones de consumidores, los responsables educativos y hasta las propias cadenas de televisión han asumido, por lo menos en el papel, la responsabilidad que tienen para establecer una cierta protección a los niños y adolescentes ante el constante bombardeo de escenas violentas en la pantalla». Resulta cuanto menos anecdótico que esto no solo no haya cambiado veinte años después, sino que en cierta medida los jóvenes tengan ahora a ese monstruo de las cajas de botín y los micropagos amenazando su resistencia a los problemas de adicción.



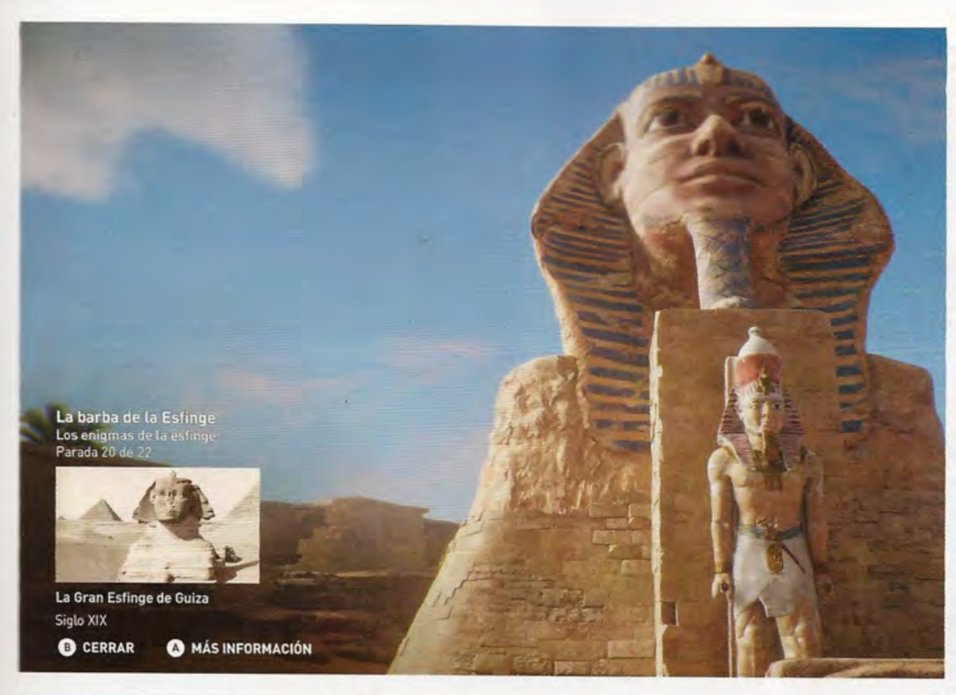
MAXIME DURAND
Se trata del principal historiador de la franquicia *Assassin's Creed*, perteneciente al estudio de Ubisoft Montreal. Su rol en él se dirige a que cada una de las entregas cuente con una precisión histórica fiel a las fuentes que manejan en documentación. De la misma manera, integrar el propio *gameplay* en esa perspectiva histórica también es uno de los aspectos destacados de su trabajo, que reúne ya a más de seis títulos de la saga.

Y, sin embargo, apuestas como este *Discovery Tour* son ya un paso adelante en la inclusión de los videojuegos en la educación. También los *serious games*, que en el caso concreto de España comprenden uno de cada cinco desarrollos nacionales, según datos del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. Todo ello ayuda a integrar los videojuegos en colegios e institutos, aunque sea sirviendo como mera excusa para edulcorar la densidad y lo inamovible de los programas educativos actuales.

Asimismo, supone una motivación para los profesionales, quienes tienen ante sí una buena oportunidad para amenizar sus clases e incluso vivir su preparación con mayor dinamismo. José Ramón Pérez-Accino, profesor de Egiptología en la Facultad de Geografía e Historia de la Complutense, nos lo decía mientras avalaba la fidelidad de *Origins*. Para él, algo así está hecho con «la materia con la que se fabrican los sueños», ya que entiende que todo historiador desea revivir esas épocas, y ahora es posible. Iniciativas de tal entidad generan estímulos, esenciales en las aulas cuando hablamos de focalizar la atención y desarrollar el pensamiento crítico.

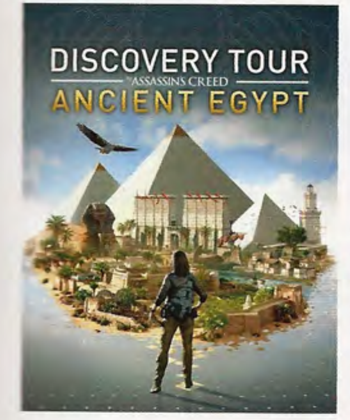
Dejando para otro momento la censura de ciertas obras artísticas que ha sufrido el juego en esta modalidad –entendemos, sin dejar de ser incomprensible, que debido a problemas de regulación y clasificación por edades en ciertos países–, Ubisoft Montreal ha sido pionero en

1. Etxeberria, Videojuegos y educación. Comunicar [en línea] 1998, (marzo): [Fecha de consulta: 1 de marzo de 2018].













los estudios triple A a la hora de dar este paso adelante. Un paso que creemos necesario por todo lo que puede aportar el hacer la historia *mainstream*, como el mismo Maxime Durand afirmaba. Hacer el pasado de Egipto accesible a todo tipo de audiencia a través del videojuego merece nuestra atención, y la base de datos y documentación que incorpora es una buena carta de presentación.

El trabajo extra realizado no es mayúsculo, debido en gran medida a que lo más costoso ya lo traía el título por defecto, pero la colaboración con medios de comunicación y universidades es digna de elogio. Les han proporcionado acceso a sus fuentes para la enciclopedia del juego y a expertos no solo en historia, sino también arqueólogos, arquitectos o geógrafos. Con todavía mucho terreno por explorar, este *Discovery Tour* posee utilidad como punto de partida o de apoyo durante el ejercicio académico diario. Y eso no es poco.

Un manual de estudio te da el cubo de agua para apagar un fuego, pero no te educa para prevenirlo. Un libro de texto te habla sobre cómo resolver un problema ya conocido, pero no te enseña a desarrollar tus conocimientos para enfrentarte a los nuevos. Un mal profesor –o un buen profesor maniatado por una estructura disfuncional– dicta a decenas de personas poliédricas una única solución para una determinada cuestión, cuando la misma puede, e incluso debe, concebirse de maneras diferentes. Un sistema educativo amilanado ante el progreso potencia y premia la memorización y el sobresfuerzo frente a la creatividad. Si, de algún modo, los videojuegos pueden servir para enderezar el rumbo en este déficit inherente a la educación, lo mínimo es valorarlos como una herramienta más a tener en cuenta. Al fin y al cabo, encontrar nuevas formas de despertar mentes curiosas también es educar. ■



Descubrir el Antiguo Egipto de la mano de un videojuego abre muchas posibilidades que los pedagogos harán bien en considerar.

Kazuma Kujo

Por Ferran González

En la tierra de los videojuegos, hay creadores que cultivan cierto estilo. Diseñadores cercanos a aquella política de «auteur» cinematográfica en la que se promovían unas ideas concretas motivadas por desarrollar un tipo de producciones muy personales y en las cuales estaban intrínsecas motivaciones o inquietudes ulteriores.

Cuando algunos escribimos sobre este tema, suelen aparecer en seguida muchos escépticos que niegan que esta política sea posible o que se asustan al pensar que en el terreno videolúdico puede haber mucha certeza en la autoría. Pero lo cierto (y lo lógico) es que en cualquier videojuego siempre hay un responsable creativo que, además de diseñar el juego, dirige a todo un equipo de colaboradores que aportan partes imprescindibles que solo el visionario podrá encajar mejor, como si de un puzle se tratara.

Los caminos construidos por estos ingenieros del entretenimiento son, por suerte, tan dispares, que podemos discernir visiones concretas como la de gente consagrada internacionalmente, sean Hideo Kojima, Hironobu Sakaguchi o Tetsuya Mizuguchi. Filosofías propias y, ante todo, personales. Uno de estos diseñadores es Kazuma Kujo, un hombre con ideas impresionistas y que ha dejado huella en muchos jugadores a través de una veintena de juegos, algunos clave en la historia del arcade, otros en la explosión ramificada de la «libertad dirigida», tal como anunciaba Víctor Navarro Remesal en su libro de título homónimo[1], pero siempre con la mirada en proponer algo nuevo, algo diferente, algo que aporte una experiencia innovadora.

Nacido en Osaka y graduado en la universidad Kounan de Kobe, comienza en la industria videojueguil como muchos otros diseñadores en los años ochenta: un amigo le propone entrar en una de las compañías de moda. La desarrolladora en cuestión es Irem Corp., inventora de juegos como *R-Type* (1987), *Vigilante* (1990) o *Kung-Fu Master* (1984).

Su primer trabajo trata de hacer de tester en *R-Type II* (1989), pero sus aportaciones y su empeño en ser planificador son ratificados al año siguiente con el diseño de *Air Duel* (1990), un arcade de aviones y helicópteros, y en colaboración con Tamtex, un pequeño juego de mahjong para *Game Boy: Shisenshou: Match-Mania* (1990).

Su siguiente propuesta será la que le lance a primera fila y le defina como diseñador jefe en adelante por sus arriesgadas ideas. El título en cuestión es *In the Hunt* (1993), en el que aúna el género *shoot'em up* con un vehículo poco utilizado en este tipo de arcades: un submarino. Como director, tiene en cuenta la fisicidad del terreno, es decir, cómo afectan, por ejemplo, los proyectiles bajo y sobre el agua. Algo que proporciona mucha credibilidad tanto al propio submarino como a los temibles enemigos.

Pero no duraría mucho en este cargo. En 1994, los ejecutivos de la compañía deciden dejar de crear videojuegos de acción y enfocarse al final en un género con el que Telenet les hizo ver la luz, con su *Parlor! Pro* (1997): Pachinko, un tipo de juego que, más tarde y, junto a la licencia de las máquinas de Sanyo Bussan, produciría una de sus series de más éxito, *Sanyo Pachinko Paradise* (1999-2005).

Kujo, al ver mermadas sus ideas para futuros juegos, decide marcharse y, gracias a un aporte de capital de SNK, funda con extrabajadores de Irem Corp. una compañía que solo crearía dos juegos: Nazca, en la que nacerá un *shoot'em up* terrestre que lógicamente creará escuela: *Metal Slug* (1996). De nuevo, como en *In The Hunt*, los escenarios, los objetos y los personajes son detallados al extremo para dar esa sensación de gravedad, de realismo, aunque el estilo no sea, ni mucho menos, serio. Al contrario, el cómic y el manga bélico, el exceso de violencia (siempre tratado desde el absurdo y el humor grotesco) hacen de este título uno de los arcades más recordados por los jugadores.



Gracias a los pachinko de PlayStation, Irem Corp. vuelve en 1997 a tener las arcas llenas, y queriendo dar una nueva oportunidad a otros géneros, no solamente cambia parcialmente de filosofía y nombre (Irem Software Engineering), sino que recluta a viejos exempleados para que desarrollen nuevas ideas, sin dejar de producir su gallina de los huevos de oro. Kazuma Kujo es uno de los que vuelven al redil, y lo hace para responsabilizarse del control creativo de todos los juegos que salen en la compañía. Empezando, como no, por *R-Type*.

Enfocados en la plataforma de más éxito en aquel momento, PlayStation, Irem SE recopila los dos primeros juegos *R-Type* (1997) para coger experiencia y lanzar posteriormente *R-Type Delta* (1998) y así, Kujo y sus colaboradores se lanzan a probar algo nuevo, diferente y que les de alas para expandir conceptos alternativos. No simplemente trasladar *sprites* a polígonos 3D, sino configurar una nueva forma de jugar a *shoot'em ups* en la que el dónde, el cuándo y el cómo utilizar una nave u otra incide en el objetivo final.

Por otro lado, cuando Kujo tiene que producir los obligados *Sanyo Pachinko Paradise* 6 y 7 (2001), propone a sus jefes incluir con la simulación de las populares máquinas otra emulación: la de una vida real con uno o varios protagonistas. Si bien en estos dos títulos el objetivo de los personajes es coleccionar objetos o muebles para el hogar, será a partir de la octava iteración cuando real-

1. Víctor Navarro Remesal, Libertad Dirigida, Shangrila, Santander, España, 2015.

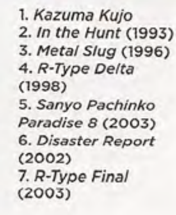












1. *Kazuma Kujo*
2. *In the Hunt* (1993)
3. *Metal Slug* (1996)
4. *R-Type Delta* (1998)
5. *Sanyo Pachinko Paradise 8* (2003)
6. *Disaster Report* (2002)
7. *R-Type Final* (2003)

mente concretará dos nuevos hitos en la reformada compañía, a pesar de tener un irrisorio presupuesto: el primero es el IAGS (Irem Adventure Game System), un sistema base con el que se puedan introducir fácilmente características como espacios, ciudades de gran extensión, o la fluidez para el jugador y los personajes no jugables de moverse en ellas, y así poder crear diferentes aventuras con un gran sentido de la inmersión. De ahí que su primer test sea su principal y más comprometida producción hasta ese momento: un juego de supervivencia en condiciones extremas.

Inspirado en obras como el manga *Survival* de Takao Saito, el film *El hundimiento del Japón* (*Nippon Chinbotsu*; Shirou Moritani, 1973) y deduciendo que *Shenmue* (1999) puede tener algo que ver con su visión costumbrista, Kujo diseña y produce personalmente *Disaster Report* (2002) para PlayStation 2, un juego en tercera persona en el que las situaciones vividas distan mucho de lo que se había creado hasta entonces. El protagonista, sumido en un terremoto, trata de salvarse a través del género de acción y plataformas y sobre todo llegar a ser rescatado mediante un sistema de elecciones que trascurrirán en la aventura. Mientras que muchos desarrolladores intentan imitar métodos narrativos de otros medios como el cine, Kujo ofrece la oportunidad de descubrir (o no) aspectos del juego que pueden pasar inadvertidos y cambiar rotundamente nuestro final, para bien o para mal. Es decir, avanzar hacia una dirección u otra según nuestras elecciones y así comprender que no es la historia la que manda absolutamente, sino la voluntad del jugador, característica intrínseca de los videojuegos y, a veces, olvidada.

Mientras, la renovada Irem, deseosa de insistir con algunos de sus antiguos estandartes, pide a Kujo un nuevo *R-Type* para PlayStation 2. El productor, entonces, decide trastocar el testamento para no crear una actualizada repetición de la famosa serie de naves, sino algo (de nuevo) diferente. *R-Type Final* (2003), por una parte, absorbe la herencia de sus antecesores (sobre todo de *Delta*), pero que, con los nuevos aportes del productor y diseñador, deja constancia de su visión creadora respecto al usuario. 99 naves a descubrir, ganándolas no solo exterminando a Bydo y sus hordas, ya que eso sería la partida más corta posible, sino que, dependiendo de las naves a utilizar, vuelve a imbricarse el sistema de objetivos, formándose toda una nube de posibilidades y modos de juego. Uno elige la historia a seguir, no al revés.

Gracias al éxito de *Disaster Report*, Kujo ahora propone incluir no solo coleccionables decorativos en los juegos de pachinko, sino desplegar una aventura adyacente utilizando el motor del juego de terremotos mediante un avatar con movilidad para trasladarse de punta a punta de una ciudad, caminando, corriendo o yendo en bicicleta, incluso. Kujo hará conversar, decidir, elegir dentro de un pequeño *sandbox*, el futuro del personaje, ergo, el futuro del jugador. Titulada esta otra mitad como *Pachi Pro Fuuunroku Gaiden*, aportará cinco juegos adosados al reclamo principal que son los pachinko, empezando en *Sanyo Pachinko Paradise* 8 (2003) y finalizada la experiencia en *PachiPara 13: Super Umi to Pachi-Pro Fuuunroku* (2006), todos ellos en PlayStation 2. Desgraciadamente, ninguno de los cinco ha aparecido en Occidente.

Mientras que su participación en el juego de submarinos *Sub Rebellion* (2002) o el de bomberos *Sakurazaka* (2004) es mínima, ya que el desarrollo principal de ambos va de la mano de Radjin, Kujo se dispone a rediseñar *Steambot Chronicles* (2005), que, si bien no era una idea original suya, la recompone para dejar un título en el que entre la estética Ghibli de *El castillo en el cielo* (*Tenku no Shiro Rapyuta*; Hayao Miyazaki, 1986) entre otros y un sistema de valores ▶





















8. ***Steambot Chronicles*** **(2005)**
9. ***Raw Danger*** **(2006)**
10. ***PachiPara 13*** **(2006)**
11. ***Zettai Zetsumeshi Toshi 3*** **(2009)**
12. ***R-Type Tactics*** **(2009)**
13. ***Irem Square*** **(2009)**
14. ***Great Edo of Nippon*** **(2012)**
15. ***Kyoei Toshi*** **(2017)**
16. ***Manga Kakeru*** **(2018)**

en el que uno puede ser bondadoso o malhechor, define uno de sus grandes logros como diseñador.

La siguiente propuesta de Kujo es *Raw Danger* (2006), segunda parte de *Disaster Report* y en la que se exprime el motor anteriormente creado, plasmando seguramente una de sus mejores obras. Historias enriquecidas por sus múltiples variaciones y por el poder de elección con las que se llega a más de una veintena de finales drásticamente opuestos.

En este tiempo, Irem SE, viendo que PlayStation 3 toca a la puerta de la industria, decide no suicidarse económicamente y centrarse en nuevos tipos de desarrollos más seguros y menos costosos, aparte de los susodichos pachinko. Uno es crear juegos para PlayStation Portable, y otro, desarrollar contenido para la plataforma virtual de Sony: PlayStation Home.

En la portátil, Kujo diseña, dirige y produce varios juegos notables. El primero es una nueva vuelta de tuerca de *R-Type*, *R-Type Tactics* (2007), un título en el que las naves de los anteriores juegos de la serie vuelven en un RPG táctico por turnos, un género radicalmente distinto aunque muy relacionado con las decisiones o elecciones jugables de *Delta* y *Final*. Su buena aceptación en Japón le llevará a publicar *R-Type Tactics II: Operation Bitter Chocolate* (2009), más refinado y complejo que el anterior. Por otra parte, no se olvida de los terremotos y propone la tercera iteración de las aventuras en ciudades destruidas, *Zettai Zetsumei Toshi 3* (2009), dando un paso más allá entre las relaciones entre personajes y sus cruciales intenciones.

En PlayStation Home, y viendo Kujo las grandes posibilidades de su filosofía, en la que el jugador es quien decide qué hacer, empieza por crear dos espacios: *Irem Square* (2009), una pequeña feria costumbrista en la que pasear, relacionarse con otros avatares y comprar objetos virtuales de la marca, y *Seaside of Memories* (2009), una soleada playa repleta de sorpresas.

En 2011, una desgracia se cierne sobre Japón. El gran terremoto de Touhoku, y su consecuente tsunami, deja al país realmente dañado, con una central nuclear herida de muerte, Fukushima. Muchas empresas se arruinan e Irem SE y Kazuma Kujo han de parar máquinas y posponer los nuevos títulos que en esos momentos estaban desarrollándose: *Bumpy Trot 2* y *Zettai Zetsumeshi Toshi 4*, los dos intentos de instalarse en PlayStation 3. La compañía no se recuperará y, aunque sigue en activo actualmente, su creación de videoaventuras ha pasado a mejor vida.

Quien no se rinde es Kujo. En abril de 2011 funda, con Takeshi Nagura, la desarrolladora Granzella. Con su experiencia en PlayStation Home, se aseguran ingresos con varios espacios como *Southern Island Hideaway* (2011), *Great Edo of Nippon* (2012) o *Glittering Sands Beach* (2012), estaciones virtuales en las que se puede visitar, relacionarse o incluso jugar a minijuegos y microaventuras.

Con la cancelación en marzo de 2015 del mundo virtual de Sony, Kujo, curtido en decisiones ajenas, prepara varios nuevos proyectos. El más esperado es retomar *Zettai Zetsumeshi Toshi 4*, ahora con la coletilla *Plus: Summer Memories*, IP que Granzella compra a Irem SE, y que aún sigue en desarrollo. Y, por otro lado, publicando sus dos primeros juegos comerciales. *Manga Kakeru* (2018), un simulador de mangaka para PlayStation Vita en el que uno crea sus propios cómics, y en PlayStation 4 gracias a Bandai Namco, *Kyoei Toshi* (2017), heredero de aquellos juegos de supervivencia, aunque su causa no serán terremotos o inundaciones, sino los destrozos que propagan personajes como Ultraman, Godzilla o incluso mechas de Patlabor o Evangelion.

Kazuma Kujo ha dejado constancia durante todos estos años de su capacidad de dirigir, diseñar y producir propuestas nada convencionales, que bailaban entre lo cotidiano y lo extremo, donde los avatares prueban (y se prueban) a formarse un carácter y, a la vez, una aventura, decidiendo cada uno de sus pasos, erróneos o acertados, pero siempre estimulantes y satisfactorios.

Glosario
#3 Caja



ANAITGAMES

En febrero de 2013, hace ya cinco años, Sony presentó su PlayStation 4. Ahí conocimos a *Knack* y comenzamos a esperar un tal *Deep Down*, pero no vimos la consola. A James Armstrong, por entonces Director General de SCE Iberia, le pareció un detalle sin mucha importancia. En una entrevista para Hobby Consolas decía que «al final, la máquina es solo una caja». Y sin embargo, esa es la gracia de las cajas: nunca son «solo una caja». Cuesta separarlas de lo que hay dentro (el contenido por el continente, metonimia de toda la vida), hay siempre un mínimo de misterio o de emoción. La famosa TED Talk de J.J. Abrams sigue siendo interesante, a pesar del final de Perdidos.

Durante muchos años, en videojuegos, uno hablaba de cajas para referirse a las que guardaban disquetes, cartuchos o discos, además de los manuales. Primero cayó el librito, que en paz descanse, y ahora parece que peligra el resto: las ventas en formato digital superan el 50% en varios de esos títulos que se hacen llamar servicios.

Las cajas de moda, las cajas por defecto, son otras que también están hechas de ceros y unos. Cuando toca hablar de cajas, últimamente, se sobreentiende que son de *loot* (de botín, de recompensa; tenemos dudas sobre la traducción más apropiada). Es un tema necesariamente complicado; igual que una caja nunca es «solo» eso, aquí no vale lo de «son solo una opción» o «contienen solo objetos estéticos». Cada baúl misterioso contribuye a la progresiva normalización de prácticas potencialmente abusivas. Cada sobre de cromos virtual nos acerca, pasito a pasito, al futuro postapocalíptico que describe aquella patente de Activision.

Incluso *Overwatch*, cómodo en su papel de tuerto en el país de los ciegos, reajusta la progresión y calcula la presión que ejercen los eventos temporales al introducir esos premios aleatorios. Nada grave, seguramente. Ojalá, en eso estaremos de acuerdo, *Blizzard* marcara el límite. Pero no. En *Forza Motorsport 7*, la forma tradicional de premiar la habilidad de los buenos conductores —la bonificación por desactivar ayudas o aumentar la dificultad— deja paso a un sistema basado en las cartas, las apuestas y el azar. Es un camino peligroso aun sin dinero de por medio. Gracias a su infame lotería de potenciadores, *Battlefront II* seguía siendo un juego penoso, deprimente, cuando EA retiró (temporalmente) los micropagos en el último momento.



En videojuegos, uno hablaba de cajas para referirse a las que guardaban disquetes o cartuchos

Es fácil sospechar que algo pasa, que los planes no están saliendo según lo previsto, cada vez que el cinismo de la industria se sale de las gráficas. Ante los primeros amagos de cambios legislativos —quién nos iba a decir que un día escribiríamos noticias sobre la Comisión del Juego belga o sobre un político hawaiano—, la ESRB ha respondido con la creación de un sello para indicar cualquier tipo de «compras dentro del juego». Se meten en el mismo saco cualquier tipo de DLC, los pases de temporada, las monedas *premium* y las polémicas cajas, porque la intención es proteger a los críos sin «abrumar a los padres con muchos detalles». Lo cierto es que cuesta imaginar un lanzamiento reciente que se hubiese librado de esa pegatina, que se quedará en anécdota. Uno tiene que ser muy optimista, claro, para esperar más de un ente regulador formado y financiado por las propias editoras. Son las mismas compañías que ahora imparten entre sus trabajadores cursos acelerados de disculpas forzadas. «Nunca fue nuestra intención», repiten unos y otros, refiriéndose a partes estructurales de productos en los que llevan meses trabajando.

Y desde la crítica, una vez más, reunión interna. ¿Hasta qué punto deberíamos tener en cuenta los micropagos a la hora de valorar un juego? ¿Dónde acaba el diseño y empieza la etiqueta del precio? Buscando respuestas nos hemos acordado de *Old Man Murray*, el viejo blog de Chet Faliszek y Erik Wolpaw. En el año 2000, adelantándose a todos y a todo, los ahora extrabajadores de Valve se pasaron Internet con su mítico Sistema de Análisis con Cajas: «Los juegos pueden ser puntuados y comparados en base al tiempo que tarda un jugador en encontrar la primera caja, que representa el punto en el que los desarrolladores se quedaron sin ideas». Ellos se referían, por supuesto, a las cajas de madera que se apilaban en los almacenes genéricos de los videojuegos más grises. Y aunque a nadie le interesan ya esas cajas, la fórmula ha demostrado ser sorprendentemente efectiva con las nuevas. ■

Far Cry 5
Sectas, Montana y actualidad política

Por Marina Amores

Una de las principales sorpresas con el anuncio de un nuevo *Far Cry 5* fue Montana como ambientación para su característico -y remoto- mundo abierto. Desde la sensación de ser peces fuera del agua en un paraje tropical en *Far Cry 3* (desde que tomó las riendas Ubisoft), pasando por el Himalaya y volviendo a la Prehistoria, la aclamada saga nos presenta en esta ocasión un punto de partida que puede romper el esquema de muchos fans, al menos de inicio.

Ambientado en Montana, Estados Unidos, *Far Cry 5* aterriza con diferentes aspectos interesantes que hemos podido comentar con algunos de sus autores, incluyendo la relación del juego con la inminente actualidad mundial. Para aquellos que todavía no estén puestos en contexto, en esta nueva aventura de mundo abierto deberemos hacer frente al fenómeno de las sectas más peligrosas, encarnadas en la figura de Joseph Seed o, como lo llaman todos sus seguidores, 'Padre'.

Sus responsables hablan de coincidencia entre el tratamiento de las sectas peligrosas y el estado actual de un mundo con Trump presidiendo y un Brexit que ha dividido a la población, puesto que explican que la idea del juego se gestó años atrás cuando vivíamos una actualidad muy diferente. Lo que sí nos cuenta en este sentido el director creativo **Dan Hay**, no sin antes afirmar que detrás de *Far Cry 5* no hay ningún mensaje político, es el punto de partida de la concepción del juego en relación con la realidad más próxima.

Sus responsables hablan de coincidencia con las sectas y fenómenos como Trump y el Brexit

«Cuando era pequeño y vivía no muy lejos de Montana, tenía sin duda esta sensación de miedo durante la Guerra Fría», contextualiza el director. «Creo que esa sensación de miedo, que además se reflejaba en productos de entretenimiento como *Terminator* o los juegos de guerra, te hacían sentir que el final del mundo era una posibilidad», continúa. «Al acabar la Guerra Fría esa sensación se acabó durante mucho tiempo, pero recuerdo cómo hace tres o cuatro años volvió esa sensación y me costó entender lo que era» relata. «Estaba un día andando por la calle cuando de repente me topé con un chico con una pancarta de 'el final del mundo está cerca' y recuerdo haber pensado en aquel momento que él tenía razón. Recuerdo haber pensado que era la primera vez que miraba a alguien con ese mensaje y no pensaba que estaba loco, y eso cambió mi perspectiva», atestigua.

«Lo que creo interesante de esto es coger esa idea, esa visión de que es probable que la humanidad se acerque a veces al borde del abismo. Y es cierto que hemos estado tan cerca de ese abismo tantas veces que, cuando esto realmente pase, ¿tomaremos las decisiones correctas en ese momento, tendremos la madurez suficiente?», se pregunta Hay, respecto a esa sensación que tuvo años atrás. «Lo que da miedo es que creo que, en todo el mundo, tenemos esa sensación de que estamos al borde del abismo y lo que el juego simplemente pregunta es si tenemos la madurez y la humanidad suficiente como para alejarnos de eso cuando se dé el momento: ¿sabremos responder?», finaliza.



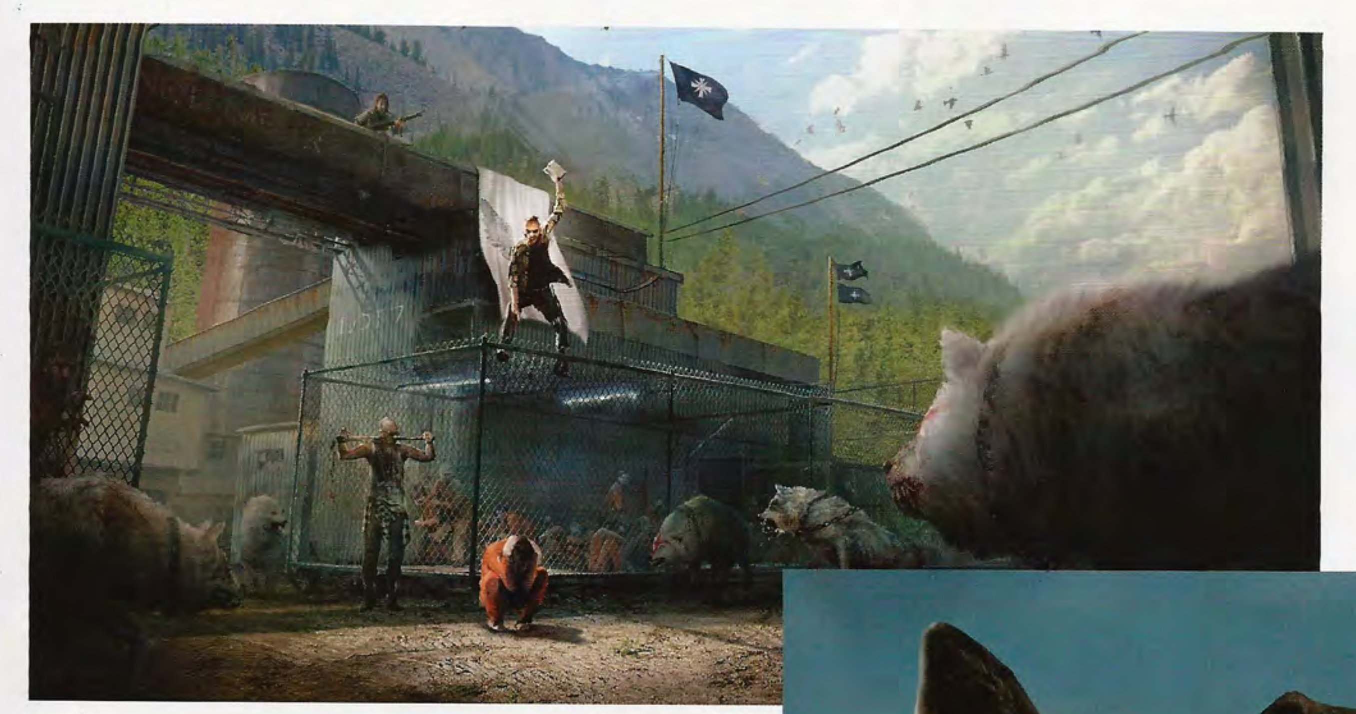
Dan Hay, director creativo de Ubisoft Montreal.

El tema de las sectas y el de los *preparacionistas* -un movimiento típico de Estados Unidos pero que ya aglutina entre 3 y 5 millones de personas- es algo que, como veníamos explicando desde el principio del texto, podremos ver a lo largo de todo *Far Cry 5*. Pese a que sus desarrolladores rehúyen sobre mensajes políticos y sobre la relación de su juego con la realidad más próxima, sí que nos explican orgullosos cómo la documentación ha ido mucho más allá de la localización en sí -Montana- y han contado también con expertos en sectas peligrosas como **Rick Ross**, fundador del Cult Education Institute, con más de treinta años de experiencia en la materia a sus espaldas. Nuevamente, insistiendo en la relación con hecho reales.

«Far Cry 5 es ficción, pero está basado en hechos históricos», afirma rotundamente Ross. «Hace dos años me contactó Ubisoft para que empezara a trabajar con el equipo asesorándoles con mi experiencia sobre el tema de las sectas peligrosas», continúa. «Querían saber cómo funcionan estas sectas, cómo interaccionan, sus dinámicas, el perfil de sus líderes... Tenían muchas ideas y querían que les dijera si lo que me proponían sonaba real, si sonaba como si pudiera pasar de verdad, porque estaban muy centrados en hacer *Far Cry 5* lo más real y preciso que fuera posible», explica el experto.



«Lo que vemos con Joseph Seed es el arquetipo de un líder de secta peligrosa», afirma sobre el nuevo antagonista. «Está obsesionado consigo mismo, es muy ególatra y además se cree que su mensaje no es solo el más importante, sino que es el único verdadero en el mundo», continúa, explicando cómo utiliza su carisma para atra-





par a sus seguidores, pero careciendo totalmente de algún tipo de empatía. «Muchos profesionales de salud mental describen a los líderes de sectas como sociópatas, psicópatas y narcisistas, aspectos que se pueden ver en el retrato de Joseph Seed», relata.

«El actor Greg Bryk lo clava: la manera de expresarse de Joseph Seed me recuerda a muchos líderes de sectas con los que he lidiado», afirma Ross, explicando cómo muchos de los aspectos que el jugador podrá ver a lo largo del juego con la secta de Seed no son más que una suma de hechos reales basados en casos como los de Jim Jones, Paul Schäfer o 'Guru Ma', líderes de sectas auténticas. «Así que muchas cosas que ves en el juego que te sorprenden y te hacen preguntarte cómo ha podido pasar esto alguna vez: ha pasado, es histórico», atestigua.

«Es una buena ocasión para adentrarse en ese mundo, ver exactamente cómo lo hacen y hablar con ellos sobre eso», comenta el experto, explicando cómo además es su primera experiencia trabajando para un videojuego. «Es fantástico, de hecho, esa cualidad interactiva de los videojuegos», constata.

Siguiendo la estela de villanos con pedigrí como Vass Montenegro o Pagan Min, tras poder poner nuestras manos en *Far Cry 5* podemos afirmar que nuestro primer encuentro con Joseph Seed es de esos que no se olvidan. Por primera vez en la saga tenemos a un enemigo que de verdad se cree el héroe y que el fin del mundo está cerca lo que, en palabras de sus autores, «lo hace aún más peligroso». «Creo que el videojuego hará que la gente piense que es posible», afirma. «Creo que va a ser creíble que alguien pueda convencerte de una idea, que te pueda ▶

La situación geopolítica y la apuesta por recrear el funcionamiento de las sectas sitúan a Far Cry 5 como un fenómeno de plena actualidad hecho videojuego.









atrapar y que ellos puedan, de alguna forma, cambiar y ajustar tu forma de pensar con el tiempo», continúa. «Y creo que es algo poderoso, pero también aterrador», afirma.

«¿Y si tuviéramos a un enemigo que creyera que está haciendo lo correcto y que el jugador está haciendo lo incorrecto?», se pregunta Jean Sebastian Decant, director narrativo. «Eso nos abrió muchas oportunidades para nuevas historias, así que empezamos desde ahí hace unos años y entonces la realidad nos sobrepasó», afirma. «Pero creamos este mundo, que es una especie de mundo paralelo y fantasioso de Montana y la secta, y nos aferramos a ello. Intentamos no estar demasiado influenciados por lo que estaba ocurriendo a nuestro alrededor y así poder crear nuestra propia versión sobre lo que sucede».

Joseph Seed y sus secuaces no son el único tema interesante a tratar en la nueva entrega. Sus desarrolladores explican cómo la atención puesta en el más mínimo detalle a lo largo de todo el mapa ayudará a crear todo ese ambiente de constante peligro. Según sus autores, además de sumergirse en la región de Montana y documentarse de primera mano para trasladar esa atmósfera al juego, crear lo que ellos llaman 'un entorno orgánico' ha sido otro de los pilares fundamentales.

Los personajes a lo largo de todo el mapa del juego cobran ahora un mayor peso puesto que se le ha puesto una mayor atención en el desarrollo. «*Far Cry 5* va sobre la gente», nos afirma Phil Fournier, productor, explicando cómo han puesto muchísima atención en este aspecto. «Antes teníamos las torres de radio que te daban la información sobre tu alrededor y era un acercamiento muy mecánico», cuenta, explicando cómo se ha eliminado esta característica. «Ahora todo va de acercarte a la gente, escuchar lo que dicen, preguntarles si se puede, y sí, tenemos un sistema de cotilleos de manera que, si saben que algo malo ha ocurrido alrededor, se crea una oportunidad para una nueva misión», añade.

«Lo que es más chulo de todo esto es que, de hecho, si los personajes hablan de algo que está ocurriendo muy lejos, no saben exactamente qué ha pasado», continúa. «Es como un teléfono roto. Puede convertirse en algo muy raro y misterioso para que, finalmente cuando llegas al punto, sea algo totalmente diferente porque la información se deformó con la distancia», explica sobre esta nueva dimensionalidad que se le ha dado a todos los NPCs que, por cierto, ahora también podrán ser animales -algunos ya se han adelantado como el perro y el oso, que funcionarán como aliados-, siguiendo un poco el modelo de *Far Cry Primal*.

El toque final y que envuelve esta prometedora experiencia lo pone, evidentemente, el apartado musical. Dan Rommer, compositor



y productor musical, ha sido el encargado de componer un total de diez canciones folk -himnos- para las sectas de *Far Cry 5*. «Me dieron una biblia para escribir las canciones», nos explica Rommer, introduciendo su inspiración principal para las letras. La música es y ha sido siempre una vía muy potente para transmitir ideas y mensajes, por lo que en un contexto como el de este título, era evidente la importancia que había que darle.

«A día de hoy usamos sin duda la música como manipulación emocional», afirma Rommer, poniendo el ejemplo del cine. «En televisión, cine y videojuegos, la música te dice cosas que el diálogo o la acción no quieren o no pueden decirte», continúa. «En el caso de *Far Cry 5*, se supone que las canciones están escritas por miembros de sectas y la idea es que esta música debe hacerte sentir como que quieres formar parte de esta familia», relata, explicando cómo, en esencia, se trata de canciones para reclutar. «Por otro lado, las canciones también te hacen sentir que tu vida era insignificante antes de unirte a la secta, así que, juntando ambas cosas, la idea de estas canciones es que quieras unirte y luego quedarte con ellos», constata.

Tras escuchar varios temas en directo, desde luego queremos unirnos y quedarnos. Todavía no sabemos si en la secta de Seed pero, desde luego, sí en *Far Cry 5*. ■

¡TRIPLE DIVERSIÓN!



¡YA A LA VENTA EN QUIOSCOS Y LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS!

GOD OF WAR

La bestia de PlayStation muestra su lado más tierno en una aventura épica y emotiva a partes iguales

Desarrollador Santa Monica Studio
Editor SIE
Formato PS4
Origen EEUU
Lanzamiento 20 de abril



La ira es una reacción fácil. Coge a un dios griego y dale dos espadas gigantes, un pasado trágico y sed de venganza, y el resto se hace solo. El Kratos de principios de los 2000 se habría limitado a arrancar cabezas y a quemar viva a la gente sin pestañear, pero estamos en 2018. Nos encontramos poniéndonos en la piel de un Kratos que intenta controlar sus instintos más primarios por el bien de su hijo. La ira es fácil; el autocontrol, parece que no tanto.

Para Cory Barlog, el director creativo, ahí es donde está la gracia. «Todo el juego es el resultado de tomar el camino difícil», cuenta. «Pulsábamos siempre la misma tecla. Creíamos que habíamos dado con la fórmula perfecta... y puede que nos asustara un poco salirnos de ahí». Ya iba siendo hora de que *God of War* evolucionara, y aunque lo ha hecho, todo sigue resultándonos familiar.

Atreus, por ejemplo, es la viva imagen de su padre; siempre sigue sus instintos. Durante una breve sesión de caza, descubrimos las claves de la emergente relación entre ambos. Cuando, impulsado por el ansia, Atreus asusta a un animal con una flecha precipitada, Kratos le reprende, enfadado. Sin embargo, en cuanto Atreus se disculpa, su actitud se relaja por completo y le contesta: «No lo sientas. Mejora». Es muy curioso contemplar cómo el fantasma de Esparta aprende de nuevo a relacionarse con otros humanos. En la última parte de la cacería, vivimos una serie de escenas de lo más íntimas en las que tú, como Kratos, tienes que ayudar a estabilizar las manos y el pulso de tu hijo tras matar a la bestia.

Esta primera puesta en escena establece lo que será el tema central de *God of War*: entrenar a Atreus hasta hacer de él un hombre. Tiene hasta su propio árbol de habilidades, ya que se une en combate a Kratos en calidad de refuerzo ofensivo y, en ocasiones, también de cebo. Al pulsar Cuadrado, haces que dispare una flecha contra el enemigo que tengas fijado; de esta forma, inflige un daño moderado y hace que Kratos deje de ser el centro de atención. En uno de los combates, contra un trol de fuego, tienes que intentar que Atreus acierte en sus puntos débiles (dos puntos iluminados en el brazo y la pierna), pero casi nunca está situado en la posición correcta para poder disparar en el sitio adecuado.

Al principio, esto resulta frustrante, pero más tarde comprendes que no se trata de un ataque basado en la precisión, sino de un movimiento táctico. Mientras te habitúas a los movimientos de Atreus en el campo de batalla, entiendes que su posicionamiento puede llegar a ser un elemento clave de la estrategia, sobre todo cuando desbloqueas cierta habilidad que le permite aturdir a los enemigos cercanos. Sin embargo, siguiendo la tradición familiar, la impulsividad de Atreus a menudo resulta ser una fuente de conflictos. En ocasiones, lo atraparán los merodeadores y no te quedará más remedio que intervenir. Aun así, esas ocasiones son contadas, por lo que no rompen demasiado el ritmo del juego y, además, abren las puertas a un tipo distinto de tensión en combate más allá de la de temer por tu vida.

Pero no te confíes; *God of War* es todo lo contrario a un bonito paseo nórdico, especialmente gracias a la gran variedad de presencias hostiles que te encuentras por el camino: apariciones que se teletransportan, enemigos que lanzan bolas de fuego a larga distancia, otros que resisten al fuego... Las espadas de Kratos desaparecen y dan paso al hacha Leviatán de hielo que lanza y recoge. En cuanto le pillas el truco, las peleas múltiples se vuelven de lo más diná- ▶



ARRIBA Ese primer plano de cámara pide un giro rápido en combate (que puede configurarse en Controles).
MEDIO Las escenas padre-hijo muestran que Atreus ha heredado los problemas de ira de su padre... y que tiene un poco de tos. Podría estar enfermo. Cuidado, padres.
DEBAJO Más adelante, hay una segunda escena de caza, mucho más controlada. En ella, la demo nos muestra los progresos de Atreus. Estamos bastante orgullosos.

El juego no es un paseo por el bosque. Al final de la demo, tuvimos que seguir a un curandero hasta un claro donde nos esperaba una tortuga gigante.



Estas huellas doradas son obra de la madre de Atreus, que marcó los árboles para su pira... y por otros motivos que descubrimos más tarde.



VIDA ESPARTANA
El nuevo *God of War* está repleto de mecanismos propios de un RPG, además del enorme árbol de habilidades. Al principio del juego, Kratos se topa con uno de los enanos que forjó su hacha Leviatán y, a partir de ese momento, puede visitar su tienda para crear armas más potentes y mejorar la armadura. Puedes personalizar las armas llenando las ranuras con ataques rúnicos y gemas que se encuentran en cofres ocultos o en venta en el taller. Nuestra hacha, por ejemplo, cuenta con el Toque de Hela, un ataque rúnico ligero con contraataque explosivo. También puedes aumentar el nivel máximo de salud y resistencia de Kratos si recoges una serie de objetos que hay por el mundo.

micas. Puedes lanzar el hacha contra un enemigo que lanza proyectiles, luego desplazarte para atacar cuerpo a cuerpo a ese otro resistente al hielo que se acerca por el lado, esquivar y, por último, pulsar Triángulo para que el hacha vuelva hacia ti y se tope con el del proyectil por el camino, dando lugar a la muerte del susodicho, con el reguero de vísceras resultante. También puedes arrojarla contra un enemigo para congelarlo y que no pueda moverse, y luego hacerlo pedacitos de un golpe. Si la mejoras, puedes hacer que, al recogerla en el momento adecuado, explote al entrar en contacto con el siguiente objetivo y provoque daño de área. Lo cierto es que el hacha es perfecta para cualquier situación, y Santa Monica Studio lo sabe. Debe ser por eso que la usa en todos los puzles del entorno: desde congelar puertas hasta golpear runas lejanas, pasando por romper sellos mágicos de tesoros y alinear los círculos de un rompecabezas gigante.

Los métodos son distintos, sí, pero el resultado es parecido: un combate con combos, un entorno plagado de puzles y un puñado de cabezazos. Lo más rompedor es la primera pelea contra el Desconocido. Normalmente, los comienzos de esta saga suelen incluir a Kratos enfrentándose a seres gigantes y jugando con esa sensación de pequeñez. Sin embargo, el Desconocido es un tipo excéntrico y debilucho que llama a la puerta de Kratos y le invita amablemente a intercambiar unos puñetazos. Eso sí, como no podía ser de otra forma, más adelante descubres que posee una fuerza sobrehumana y comienza un enfrentamiento que, aunque está bastante automatizado, es un espectáculo visual.

La escala no se muestra con un plano aéreo, sino mediante una «elusión de las expectativas», tal como asegura Barlog. «*God of War* siempre ha contado con inicios al estilo James Bond o Indiana Jones», añade. «Nos dejamos llevar tanto por las ganas de superarnos a nosotros mismos que no supimos salir del «¡Más grande! ¡Más fuerte!», así que, en un momento dado, dije: «Vamos a olvidarnos de todo eso»». De hecho, en ese preciso momento, mientras vemos su lado más vulnerable al intentar proteger desesperadamente a su hijo, el dios musculoso empequeñece.

Sin embargo, en otros sentidos, Kratos es más grande que nunca. Ahora tiene aristas, y deja atrás su ira unidimensional para convertirse en algo mucho más complejo: una mezcla de duelo por la pérdida de un ser querido, preocupación por su hijo, frustración ante la dificultad de criarlo... y miedo a que cometa los mismos errores que él. Ya en las primeras horas de juego, *God of War* pone sobre la mesa asuntos muy espinosos: cómo ser un buen padre, cómo ser un buen ejemplo y cómo ser un hombre. No es casualidad que el juego toque esos temas, ya que el propio Barlog es padre de un muchacho. «Me hizo reflexionar sobre el concepto de masculinidad», afirma. «¿Cómo haces entender a tu hijo lo que es ser fuerte y vulnerable a la vez? ¿Cómo le enseñas que saber gestionar y expresar las emociones es un aspecto esencial del ser humano?».

En la era de los jóvenes cabreados, la evolución de *God of War* no es solo un ejercicio creativo, sino también filosófico. Barlog se sentía con la obligación de hacer evolucionar la saga de una forma positiva para la joven audiencia que iba a disfrutarla. «Como padre, me siento muy responsable», comenta. «Como creativo, también siento que somos espejos del mundo que nos rodea. En cierto modo, somos modelos de conducta, igual que los padres. Damos ejemplos de comportamiento, mostramos «la mejor versión de uno mismo». Y esta es la que quiero que mi hijo vea».

Es lógico que *God of War* haya recibido tanto respeto y cariño, y que mantenga su tono épico mientras se adentra con maestría en un modo nuevo y más maduro de contar historias. Al fin y al cabo, la saga también es hija de Barlog, y la usa para reflejar su propia evolución en la forma de ver el mundo. «Quiero que mi trabajo sea un reflejo de mis valores», añade. «Cuando Kratos dice: «No lo sientas. Mejora», estamos cuestionando qué significa ser mejor. No siempre significa haber triunfado. Significa tener aspiraciones, luchar, no darte por vencido. Significa saber que no siempre se gana. Significa ser consciente». ■

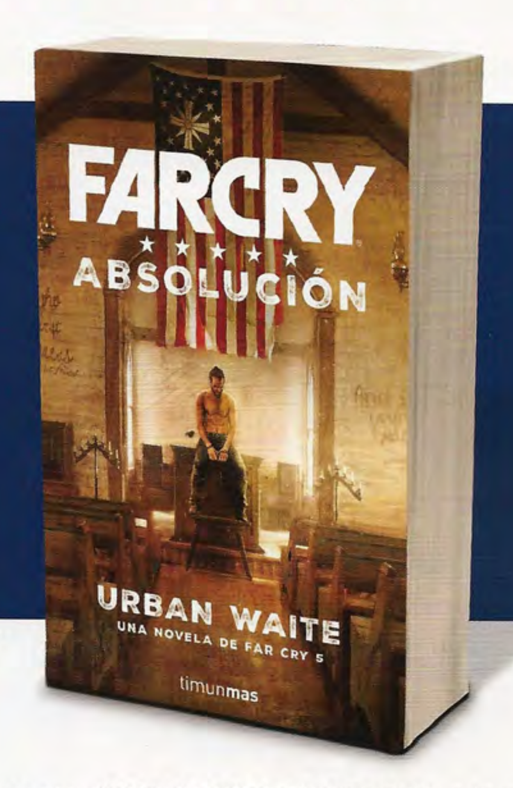
CONCURSO

EDGE

GANA UNA DE LAS TRES NOVELAS *FAR CRY ABSOLUCIÓN* POR GENTILEZA DE PLANETA

Contesta a esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder de la secta del videojuego *Far Cry 5*?



Para poder participar, envíanos un e-mail con el asunto: **"CONCURSO EDGE nº 4"** a la dirección **redaccion@revistaedge.com** con la siguiente información:

1 - La respuesta a la pregunta que planteamos y esta página escaneada/fotografiada.
2 - Nombre, apellidos y dirección completa para poder enviarte el regalo en caso de que ganes.
3 - Tu nº de DNI si eres mayor de edad. Si eres menor, una autorización del padre/madre/tutor con el nombre completo y su DNI.

CONDICIONES DEL CONCURSO Los tres primeros correos electrónicos que recibamos con las respuestas correctas serán los ganadores. Sus nombres se darán a conocer en el número 5 de nuestra revista.
Se comunica al concursante, padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en un concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑ, S.A., podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del concursante, padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Desarrollador Project Soul
Editor Bandai Namco Entertainment
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 2018

SOULCALIBUR VI

Tras cinco años afilando la espada, vuelve el guerrero legendario

Dos viejos rivales, ataviados con un conjunto avalado por la mirada masculina, aguardan frente a frente flexionando las rodillas en un movimiento oscilante. Se disponen a exhibir su impecable repertorio de puñetazos y golpes entre un despliegue de animaciones tan fluidas como complejas y un espectáculo de prendas voladoras digno de una película de porno suave. Una demostración gráfica de lo lejos que ha llegado *Soulcalibur* en estos 20 años y de su forma tan incómoda de aferrarse al pasado.

Más allá de los básicos, *Soulcalibur VI* pretende aumentar la complejidad mediante una serie de sistemas basados en barras. Estos sistemas afectan a la fluidez de los enfrentamientos y, mientras que algunos de ellos son positivos, otros, sin duda, provocarán descontentos en el ámbito competitivo. Hay uno en concreto, el clásico sistema de rotura de equipo, que transforma la exagerada desnudez de un montón de polígonos en una especie de recompensa, lo cual resulta rancio y muy poco gratificante. Esta desconexión con la realidad pone de manifiesto la poca atención que el equipo de juegos de lucha de Namco presta al mundo exterior.

Como cabe esperar, la esencia de la saga se mantiene prácticamente intacta. Tampoco sorprende que ni Mitsurugi ni Sophitia, los dos únicos personajes disponibles en la demo, hayan sufrido grandes cambios. Él sigue usando la espada para atacar con elegancia y cierta parsimonia, y ella se ensaña con las partes nobles de los contrincantes a la velocidad del rayo. No es necesario mencionarlo, pero manejarlos produce una profunda satisfacción, sobre todo gracias a la belleza de sus movimientos y al buen equilibrio que hay entre ellos.

Hoy en día, parece que la innovación en los juegos de lucha se mide en barras. *Soulcalibur VI* no iba a ser menos, y muchas de sus características nuevas (o renovadas) giran en torno a la barra de crítico, vista por primera vez en la anterior entrega de la saga. La barra de crítico, que se llena a base de golpes y bloqueos, sirve para infligir ataques de Filo Crítico, los supercombos de esta franquicia. Estos activan una secuencia de golpes devastadores y encantadoramente exagerados que el jugador se limita a observar. La barra de crítico también alimenta los movimientos Carga de Alma e Impacto de Guardia, usados para autorreforzarse y realizar contraataques superpotentes, respectivamente. Impacto de Guardia sirve también para defenderse contra los ataques imposibles de bloquear, una característica que hará las delicias de todos en los torneos y, al mismo tiempo, proporcionará a los jugadores menos expertos un contraataque para lo que, a sus ojos, son tácticas baratas.

Sin embargo, lo más probable es que estos últimos se sientan más atraídos por el nuevo Filo Invertido. Se trata de una nueva mecánica cuyo objetivo es reducir esa insoportable sensación de frustración al recibir una paliza mortal por parte de alguien con más pericia; además, si se hace bien, puede



La sexta entrega del juego de lucha pretende ganarse a los jugadores ocasionales, por lo que Mitsurugi retoma sus funciones como mascota.



ESTO NO HA TERMINADO

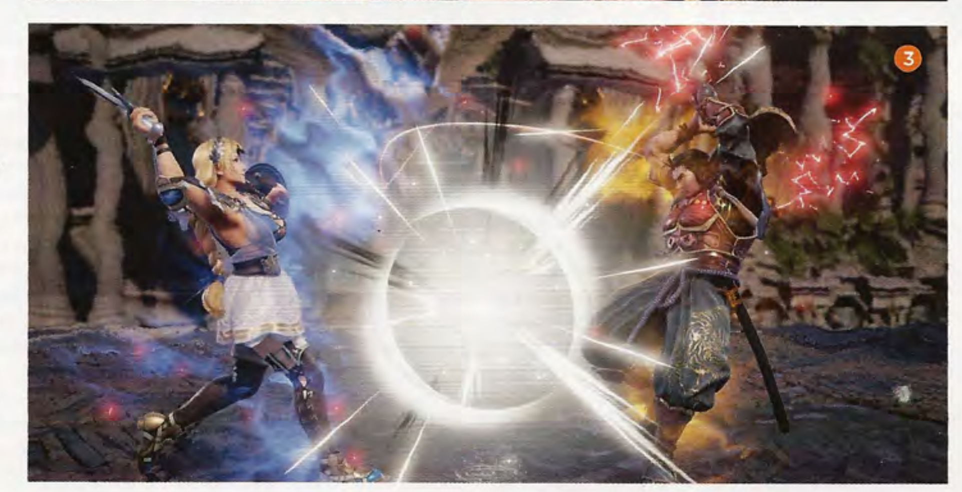
Tras 20 años y cinco entregas, *Soulcalibur VI* supone el debut de la franquicia en PC. Los detalles técnicos se han pulido al máximo para no decepcionar a los usuarios de esta plataforma, lo cual demuestra el gran interés de Project Soul por mantener la fluidez extrema, el rendimiento a lo Dreamcast y el refinamiento de cada polígono. En la última versión se aprecia una estabilidad total en todos los combates, independientemente de los efectos de Unreal Engine 4 que estén invadiendo la pantalla en ese momento. Gracias a una misteriosa magia, o a la reducción de los efectos de posprocesado, *Soulcalibur VI* consigue emular una versión de Dreamcast de 2018 que solo existe en nuestra imaginación.

ayudar a ganar algo de impulso. Con solo pulsar un botón, Filo Invertido desencadena una dramática secuencia a cámara lenta que reinicia la acción y obliga a los jugadores a elegir un solo ataque, anticipándose al otro para intentar golpear más rápido y más fuerte. Por ejemplo, el ataque vertical lento de Mitsurugi sería una opción muy arriesgada durante un Filo Invertido; en cambio, el golpe bajo a la bragueta de Sophitia sería una apuesta mucho más segura. Es como jugar a piedra, papel y tijera, pero con más opciones y blandiendo armas del Japón feudal.

En Project Soul esperan que el uso del sistema se vaya reduciendo a medida que los jugadores perfeccionen su técnica, quizá empujados por esa especie de código de honor de los torneos, y con la intención de que los jugadores novatos lo usen para cambiar las tornas en las peleas contra adversarios más ágiles. Lo cierto es que, el año pasado, *Injustice 2* incluyó un sistema parecido (Choque) y alteró el flujo de las competiciones de alto nivel. A juzgar por la maestría con la que Bandai Namco implementó la cámara lenta en *Tekken 7*, quizá se merezcan el beneficio de la duda.

Esa concesión solo se aplica a las mecánicas. Para haberse hecho tanto de rogar, la mayor revelación que ofrece Project Soul es lo que Sophitia esconde bajo la falda. Empieza el asalto vestida con un atuendo nada discreto, y gracias al sistema de rotura de equipo, suele acabar el combate con poco más que un bikini y unos tacones. Parece que la situación es incómoda para todos menos para los desarrolladores, que pasan a engrosar la lista de creadores que no entienden la diferencia entre tener contentos a los fans manteniendo la dignidad y... el *fan service* más lamentable. ■





1. ¿Se supone que eso ha sido un accidente? Esos trucos publicitarios baratos sobran completamente, y más con toda la acción que ya hay en pantalla.

2. Fuego y/o azufre: parada obligatoria en la paleta de cualquier juego de lucha. Cuando el Filo Crítico aparece, la cosa se calienta.

3. «¿Cómo sé si me ha salido bien el contraataque de Impacto de Guardia o solo estoy pulsando botones al azar?». No te preocupes: lo sabrás.



HYPE

THEY ARE BILLIONS

Manda y conquista en el apocalipsis zombi

Desarrollador/Editor Numantian Games
Plataforma PC
Origen España
Lanzamiento Por confirmar

¿Qué pasa cuando metes zombis en un juego de estrategia en tiempo real? La respuesta es evidente: tienes un juego de supervivencia en el que el enemigo, en vez de un ejército, es una horda de caminantes erráticos. Parece que es la receta ideal para llamar la atención de cientos de jugadores, como bien han demostrado los creadores del hiperbólico título *They Are Billions* (en español, «Son millones») con las cifras alcanzadas en sus primeras semanas de acceso anticipado en Steam.



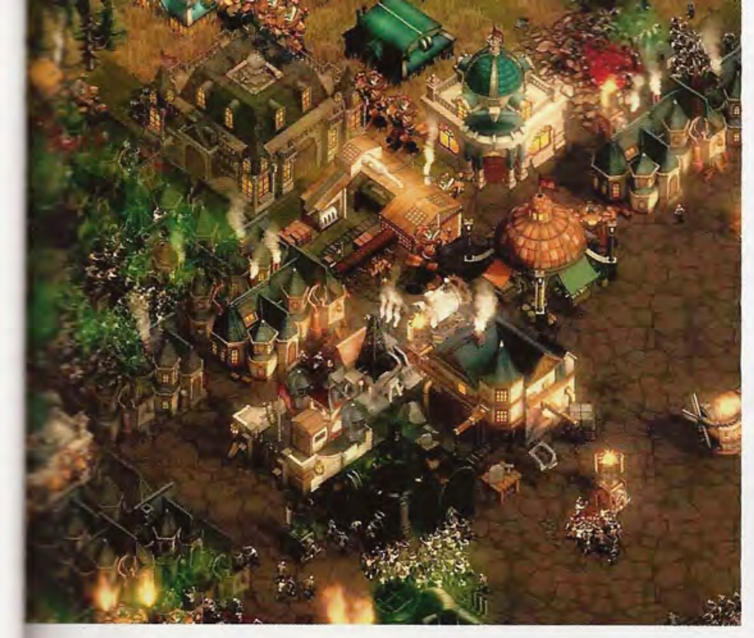
Uno de los puntos fuertes del juego es que, si conoces los clásicos del género, te resultará tremendamente familiar. Empiezas en un centro de mando que te permite construir el resto de los edificios siguiendo un sistema de pilones tipo Protoss; antes de poder levantar alguna estructura, deberás llevar energía a las distintas zonas del mapa. Cuando necesites recursos para seguir construyendo, tendrás que recolectarlos por el mapa, ya que aparecen de forma aleatoria, al estilo *Warcraft*. En cuanto a la madera, puedes obtenerla de los bosques si colocas un aserradero cerca. Los depósitos de hierro y piedra requieren canteras para poder explotarlos. Los trabajadores son quienes gestionan los edificios y forman las unidades ofensivas, por lo que deberás construir tiendas y cabañas para alojarlos. A cambio, te pedirán comida, que se obtiene construyendo cabañas de pescadores y cazadores cerca de llanuras, bosques y masas de agua. Cuando consigas todo eso, podrás usar el oro para investigar nuevas tecnologías y desbloquear los siguientes niveles de las estructuras.

Esta necesidad permanente de recursos te obliga a expandir tu base para poder seguir produciendo y construir así mejores defensas. Quizá sea injusto calificar el título de *They Are Billions* de hiperbólico, ya que una de las primeras tácticas del juego consiste en arrojarle al jugador varias hordas de muertos vivientes. Uno a uno, son fáciles de matar con el arco, pero los grupos son sorprendentemente fuertes contra las defensas exteriores. Por eso, para ser un buen jugador de *They Are Billions* no basta con gestionar bien los recursos, sino que deberás dominar el arte de la defensa de torres. Eso incluye saber intuir por dónde van a venir los ataques, aprovechar la protección natural que ofrece el terreno, e idear formas de conducir a las hordas hacia las torretas para ralentizarlas y provocarles daño.



Al final del juego, las hordas serán muy numerosas. Para poder sobrevivir, retírate al centro de tu ciudad y vende todos los edificios innecesarios. De esta forma, podrás invertir en tropas y torres de cara al último movimiento defensivo.

Queda claro que la cosa no va solo de reunir grandes ejércitos con todos los tipos de unidades y llevarlos al combate una vez tras otra. Aun así, tendrás que mandar tropas fuera de los muros de tu fortaleza para despejar el territorio, especialmente en las Doom Villages, que son grupos de edificios llenos de infectados. A los zombis de *They Are Billions* les atrae el ruido, por lo que estos mensajeros de la muerte pueden llegar a arrastrar decenas de atacantes hasta tu



IZQUIERDA Cada edificio tiene una barra de salud con una parte naranja. Si se agota, el edificio quedará inhabilitado y tendrás que repararlo cuando no haya zombis cerca.

DEBAJO Los rangers son silenciosos. Resultan muy útiles como unidad de saqueo en las primeras fases del juego, pero son lentos al disparar.





Los muros de defensa tienen una restricción: solo puedes construir tres capas. Tendrás que colocar unidades en las torretas para aumentar su alcance hasta que consigas al ballista, una unidad mucho más potente.

asentamiento. Las unidades de alto nivel, como Lucifer y Thanatos (lanzallamas y cuerpo a cuerpo, respectivamente), están diseñadas para atacar, no para defender.

Gran parte de la estrategia consiste en prepararte para las diez macrooleadas de infectados a las que tendrás que hacer frente en cada partida. Aunque parezca contradictorio, invertir menos tiempo en sobrevivir aumentará la dificultad, ya que reducirás el margen de preparación previo a las oleadas. La clave para salir adelante es encontrar el equilibrio entre una defensa fuerte y una constante expansión de tu base; todo ello sin dejar de ir mermando las hordas. Recuerda que, si un no muerto provoca daños a una de tus estructuras, esta quedará infectada y todos sus habitantes se convertirán en caminantes. Cualquier incursión, por pequeña que sea, puede desatar una reacción en cadena que acabe en tu centro de mando hecho pedazos.

They Are Billions acaba de salir en acceso anticipado y ya cuenta con un modo individual (Supervivencia), cuatro tipos de mapa y varios niveles de habilidad; aun así, parece que todavía nos queda mucho por ver. El estudio Numantian Games está trabajando en la campaña, eje principal del juego, que promete 40 horas de historia y varias estructuras y sistemas nuevos, como trenes a vapor y fortalezas. Quizá algo que le convendría desarrollar un poco más es la variedad de opciones y métodos de supervivencia. Por ahora, los asentamientos especializados no son tan potentes como los que abarcan toda la gama de defensas y recolección de recursos. Sea como sea, el éxito inmediato que ha cosechado *They Are Billions* le augura un futuro en la buena dirección. ■



ZOM POPULI

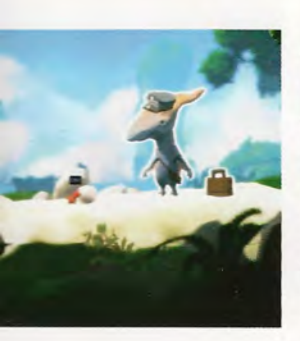
Uno de los aspectos más satisfactorios de *They Are Billions* es que el número de infectados que pueblan sus mapas es elevado pero finito. Al despejar una zona, te libras de ellos de verdad. No reaparecen en otro punto del mapa a no ser que formen parte de una de las diez hordas que hay que aniquilar. En las Doom Villages surgen ciertos tipos de infectados que varían según el tamaño del lugar: las más pequeñas producen infectados débiles y decrépitos, mientras que las más grandes albergan a los corredores más veloces. En estas últimas encontrarás infectados especiales, como los Harpy, que saltan muros; o los Chubby, que son sumamente resistentes. A menudo, las diez hordas se llevan con ellos a unos cuantos infectados errantes, así que procura reducir el número al máximo en los momentos de calma.

H | Y
P | E

YOKU'S ISLAND EXPRESS

Desarrollador Villa Gorilla
Editor Team 17
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen Suecia
Lanzamiento 2018

Esta cautivadora aventura *pinball* solo quiere que ruedes con ella



El *pinball* y la exploración no parecen dos términos que suelan ir de la mano. Bueno, tampoco lo hacían el *pinball* y la estrategia militar y eso no detuvo a Yoot Saito a la hora de hacer un curioso juego para GameCube, *Odama*. Tras haberse decantado por esta extraordinaria combinación, y un inverosímil héroe en Yoku (un escarabajo estercolero unido a una bola) el equipo *indie* sueco Villa Gorilla se dio cuenta de que su primer juego estaba sufriendo una crisis de identidad. «Hicimos algunas pruebas de concentración y nos dimos cuenta de que era un juego muy estresante», admite el cofundador, **Jens Andersson**. «Lo que es algo intrínseco al *pinball* en realidad: se centra en partidas de cortos periodos de tiempo, y eso no encajaba muy bien con la exploración». La solución no estaba en reducir la dificultad, sino en reducir la penalización por fallar un tiro, o tal y como dice Andersson, «hacerlo algo más relajado».

Es una decisión que compensa bastante. Puede que en *Yoku's Island Express* falten esas luces intermitentes y el ruido estridente de los juegos de *pinball* convencionales, pero el placer de lanzar la bola suavemente alrededor de un arco o sobre un raíl no se ve disminuido por la relativa falta de espectáculo.

No seguir el camino previsto nunca es algo desastroso; aun así, no querrás fallar y perder la bola, ya que hay espinas bajo el conjunto de aletas, y si las tocas perderás parte del suministro de fruta de Yoku, aunque podrás recuperarlo al golpear objetivos cercanos. Como tal, un juego en el que te mueves rápido puede ser extrañamente relajante, lo que encaja con el deseo del desarrollador de permitir que el jugador atraviese este mundo increíblemente amplio a su propio ritmo. A veces el jugador descubrirá cosas por casualidad, un giro no intencionado que le llevará a un sitio al que no pretendía ir, pero que le compensará igualmente. «Fallar un tiro debería ser también algo divertido», dice Andersson; aunque para llegar a cofres y criaturas coleccionables que están fuera de la ruta normal, el jugador necesitará más habilidad que suerte.



Golpea un telescopio para que la cámara se aleje y te muestre los alrededores, aunque esto es solo un pequeño fragmento del mapamundi.



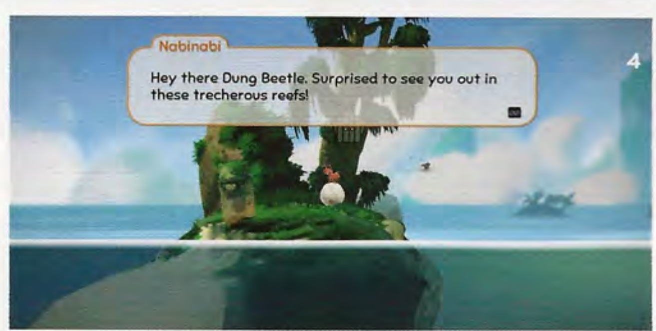


1. Los objetos interactivos tienen un código de color: azul para el gatillo izquierdo, naranja para el derecho. Algunas plataformas se pueden activar con cualquiera de los dos.
2. Sin defensas ni aletas, el viento y la nieve se acumulan en la cima de la montaña. Tal y como Andersson dice: «Es más importante saber lo que está pasando que una apariencia bonita».



Si ninguna de las partes jugables de la versión demo tiene un final normal, es porque forman parte de un todo mucho más amplio. «No queríamos tener unas mesas de *pinball* unidas entre sí sin más», dice Andersson. «Eso no nos interesaba como desarrolladores. Nos gusta construir mundos, tener una historia». Aunque los biomas son diversos, los entornos fluirán de uno a otro de manera continua gracias al artista **Mattias Snygg**, responsable de ese estilo suntuoso, como pintado a mano. «Trabajé con él en Starbreeze cuando hicimos el juego *Chronicles Of Riddick*», nos cuenta Andersson. «La pintura es su punto fuerte, así que quisimos sacarle provecho».

Este rico y característico mundo está creado con un estilo familiar, aunque las habilidades de Yoku son de todo menos habituales. Las habilidades se desbloquean al alimentar con fruta a los tótems. Nuestro primer juguete, un sonajero, hará que una criatura dormida encienda un ventilador, lo que nos llevará de un conducto a una cima nevada, siempre que hayamos cerrado las dos trampillas, claro. Después, conseguiremos el poder de una babosa aspiradora, y podremos atraer a gastrípodos explosivos que explotarán cuando la bola choque con rocas que bloqueen el camino. En otra localización del mapa, una anguila gigante no nos dejará pasar hasta que le llevemos una seta que crece en los acantilados. En la cima del acantilado encontraremos nuestro tesoro, pero también habrá una seta venenosa en los alrededores. Se puede entregar cualquiera de las dos a la anguila, queda en manos del jugador ser benevolente o malvado.



Con un conjunto tan atractivo y fascinante de personajes, *Yoku's Island Express* debería ser un buen reclamo para los jugadores, aunque Andersson tiene curiosidad por ver si le gusta a la comunidad de *speedrunning*. De hecho, hay acciones y objetos que permitirán a los jugadores experimentados saltarse parte del juego. «Justo hemos hablado de esto a lo largo del desarrollo del juego», nos dice. «La babosa aspiradora es lo conocido como un *rocket jump*, un salto para ganar altura; desde el punto de vista de diseño, no esperamos que los jugadores lo usen, pero como pueden hacerlo, tenemos que apoyarlo. Teníamos la posibilidad de eliminarlo o apoyar los saltos de secuencia masivos del juego». Por supuesto, los apoyamos, no se llama Express por casualidad. ■

3. No todas las habilidades desbloqueables de Yoku son obligatorias. Tal y como nos cuenta Andersson, algunas serán completamente opcionales, como recompensa a los verdaderos exploradores.
4. Al comienzo del juego, dirígete a la izquierda y flotarás hacia una isla. Nos sorprendería que no hubiera una habilidad de Yoku que te dejara bucear en algún punto del juego.

RODAMIENTOS

Al principio, Villa Gorilla pensó en varios conceptos de diseño, y al final se decidió por el *pinball* por razones prácticas: su avatar era una bola y en ese momento en el equipo no había animadores. «¡Aunque ahora sí!», ríe Andersson. «Es una broma que persiste entre nosotros, podíamos llegar bastante lejos sin añadir recursos al equipo». Sin embargo, al ser un juego de aventuras más que de acción, pronto tuvimos que tomar una nueva dirección. Fue el cofundador del estudio, Mattias Snygg, el que sugirió que el avatar fuera un escarabajo pelotero. «Nos gustó porque no es algo que se vea mucho en los videojuegos. Y además, le añadía valor a nuestro juego. Jugamos con la escala: eres un personaje pequeño en un mundo enorme, y cuando lo unimos a la bola con una cuerda, se convirtió en una especie de comedia».

H | Y
P | E

UNDERWORLD ASCENDANT

Desarrollador Otherside Studios
Editor 505 Games
Formato PC
Origen EEUU
Lanzamiento 2018

Los creadores del simulador inmersivo regresan al abismo

Decir que *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* fue relevante es quedarse corto. El juego de 1992 era una aventura en primera persona con auténticas texturas 3D, y trasladó el amplio abanico de decisiones y consecuencias de los juegos de rol en 2D a una red de pasadizos tortuosos y cámaras lúgubres. Los objetos tenían atributos físicos, así que caían y rebotaban cuando los lanzabas. Las puertas se podían romper, lo que fomentaba la experimentación con su sistema de conjuros a través de verbos y sustantivos para afrontar cualquier situación. Al aprender las lenguas del enemigo, acababas hablando con ellos casi tanto como peleando. Con final abierto, atmosférico y personal, fue el juego que catapultó a Looking Glass Studios y la carrera de grandes figuras del sector como **Warren Spector**, **Doug Church**, **Paul Neurath** y otros tantos que perpetuaron el legado: *System Shock*, *Thief*, *Deus Ex*, *Bioshock*; un género que acabó conociéndose como «simulador inmersivo».

Ahora, algunos de esos mismos profesionales se han reunido para hacer un nuevo juego de *Underworld*. No un *Ultima*, ojo. Paul Neurath, quien lideró el diseño del original y que luego fundó Floodgate Entertainment (más tarde comprado por Zynga), negoció durante 20 años con EA por la licencia de la propiedad intelectual de Ultima. Finalmente, solo logró hacerse con el control de la parte *Underworld*, pero *Underworld Ascendant* tiene lugar en el Gran Abismo Estigio, igual que el primer juego. Vuelves a controlar al avatar y algunos personajes del original harán acto de presencia.

El abismo de *Underworld* es un entramado de cuevas subterráneas que bordean el mismísimo inframundo. Salvo los muertos vivientes que vagan por sus pasillos, el lugar debería estar yermo; pero, de alguna forma, rebosa de vida gracias a un ecosistema que aprovecha el maná que flota en el aire. La roca maciza y las ruinas antiguas brillan gracias a la bioluminiscencia, lo que hace que *Ascendant* sea muy distinto de su predecesor. La dirección de arte de *Ascendant* ha sido todo un reto, ya que está basado en juegos pensados para la tecnología 3D de antaño. «Para mí, de algún modo, evoca la época de aquellos juegos de antes», nos confiesa Spector. «La gama de color me resulta muy atractiva, forma parte de la atmósfera del original, y sus diferentes ubicaciones hacían que el mundo no fuera tan soso».

«Lo que intentamos hacer es alejarnos del hiperrealismo de obras como *Juego de Tronos o El Señor de los Anillos*», interviene **Joe Fielder**, director y guionista, que escribió y produjo también *Bioshock Infinite* y la saga *Medal of Honor*.

«Nuestra intención es ser más crudos, más ásperos. Nos inspiramos mucho en los inicios de *D&D* y en las miniaturas. En el estudio, lo llamamos 'fantasía *pulp*'. Queremos jugar con las raíces míticas de la saga». Si recuerdas la carátula de *The Stygian Abyss*, en la que un guerrero desciende cautelosamente por unas escaleras que parecen salidas de la obra de Escher hacia un monstruo que asoma por el fondo, esa es la atmósfera que intentan capturar.

Cuando Neurath le pidió a Spector que se uniese a Otherside, Spector había estado dando clases un par de años en la Universidad de Texas a raíz del cierre de su estudio anterior, Junction Point, por lo que no dudó ni un segundo en aceptar ▶





Warren Spector (arriba) y Joe Fielder, de Otherside Studios.



ARRIBA Al estar tan cerca del inframundo, muchos de los enemigos son muertos vivientes. Hay arqueros en atalayas y campeones armados hasta los dientes patrullando las ruinas inferiores. No hay duda de que son peligrosos, pero nada que un poco de sigilo no pueda solventar.
IZQUIERDA «Gravitar» es un conjuro flexible que puede coger objetos, como las muchas cajas arcanas que yacen esparcidas por las cavernas del abismo. Permanecerán como tú las dejes durante bastante tiempo, por lo que pueden hacer las veces de puente a otras zonas.



El menú de misiones es una ciudad hecha de un batiburrillo de edificios. Aquí podremos interactuar con los PNJ de tres facciones distintas.

la oportunidad de volver a hacer videojuegos. «Me estaba impacientando», nos cuenta. Neurath y él salieron ahí fuera a recaudar fondos y montar un equipo. Doug Church se apuntó como asesor; **Tim Stellmach**, que ayudó a diseñar *System Shock*, como diseñador jefe; y **Nate Wells**, por su arte tanto en *Bioshock* como en *The Last Of Us*. Juntos hablaron sobre cómo actualizar una vieja gloria, y acabaron decidiendo no solo hacer una secuela de *Underworld*, sino también del simulador inmersivo como tal. «Estamos intentando ir más allá en cuanto a simulación y dar a los jugadores más control sobre la experiencia», afirma Spector, cuyo trabajo principal en Otherside no es trabajar en *Ascendant* sino dirigir *System Shock 3* en un segundo estudio en Austin, su ciudad natal. «No voy a dar nombres, pero diré que muchos de los juegos que han surgido a partir de *Thief y Deus Ex* son mucho más lineales y se apoyan demasiado en el guion. Dan menos oportunidades para que el jugador narre su propia historia».

«Nos aseguramos de dotar a los entornos de una variedad diseñada artesanalmente»

Dar a los jugadores más opciones, dice, es cuestión de fusionar los principios fundamentales de *The Stygian Abyss* con la simulación moderna de mundos y el diseño controlado por sistemas (herramientas inimaginables a principios de los 90). Así pues, en *Ascendant*, los objetos tienen propiedades físicas y materiales, así que lo inflamable se quema y los objetos pesados caen con mayor fuerza. Visto así, no parece nada del otro mundo, pero la diferencia de *Ascendant* es el deseo de dar a los jugadores una gran multitud de objetos y propiedades con las que jugar, conscientes de la complejidad que conlleva; como por ejemplo las bolas de pegamento que están dentro de unas vainas en destripadores violentos (unas plantas que parecen árboles jorobados con afiladas garras). Si coges una y la tiras contra una trampa de cuchilla giratoria, la desarmas. Tírala a una pared, y luego pon una caja encima y tendrás el comienzo de un puente. Estas pequeñas acciones (hazañas, en el juego) sirven para ganar reputación con las distintas facciones y fomentar el pensamiento creativo.

El sistema de magia de *Ascendant*, que te hace mezclar palabras mágicas para lanzar conjuros («Detener tiempo» o «Crear planta»), o a través de varitas cargadas con hechizos concretos, también es compatible con las propiedades materiales. «Gravitar» es un conjuro para coger varios objetos y después ordenarlos en forma de escalera para subir un muro o defenderte de un asalto frontal. «Someter espíritu» parará en seco a los esqueletos. También puedes optar por lo ágil e invertir en habilidades tipo «Carrera de pared» y «Salto de pared».

Además, las cámaras del abismo están diseñadas para cambiar con el tiempo. Puede que visites un mismo lugar varias veces mientras vayas de misión en misión a cargo de una de las tres facciones del juego, buscando el artefacto de turno, mapeando una zona o subiendo el nivel del agua, y cada vez verás diferencias en enemigos, objetos e incluso estructuras. «Con el tamaño de nuestro equipo, sabemos de sobra que no vamos a hacer cientos de miles de combinaciones», confiesa Fielder. «Estos entornos se vuelven estáticos en seguida, así que, ya que tenemos esta limitación, nos aseguramos de dotarlos de una variedad diseñada artesanalmente».

Durante el transcurso del juego, la amenaza irá *in crescendo*. Fielder describe la campaña de *Underworld Ascendant* como una especie de juego de mesa con un contador del Juicio Final incorporado. Las criaturas de las profundidades ascenderán, las zonas vacías se repoblarán y también habrá que gestionar las dispares metas de las distintas facciones. Con el pretexto de volver a escolarizar el simulador inmersivo, *Underworld Ascendant* se ha propuesto un reto admirable, pero su propuesta, que pasa por sustituir los enormes mundos abiertos por otros más dinámicos y profundos, suena prometedora. ■



HACIENDO PIÑA

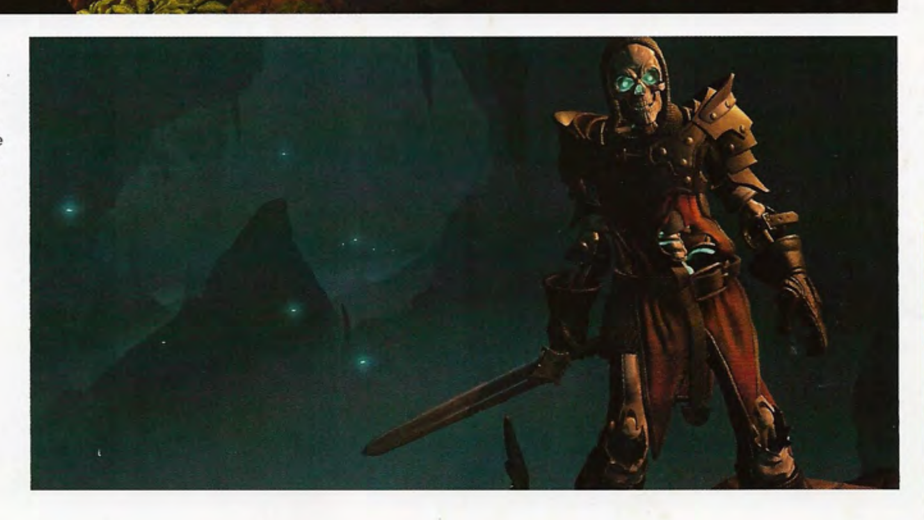
El equipo interno de *Ascendant* son 14 personas, nada que ver con los cientos de manos que hicieron *Epic Mickey 2*, el último título de Spector. «Cuando Paul y yo hablábamos de Otherside al principio, nos mirábamos y decíamos 'no tengo ganas de volver a trabajar con otras 200 personas nunca más'», nos dice. Define la escala de Otherside como «*indie* XXL», una talla con la que ya tiene experiencia. «Nuestros juegos siempre han sido de escala más pequeña, pero mucho más profundos que otros del género, que pueden ser kilométricos pero básicos en cuanto a simulación. Nosotros nadamos en dirección contraria: kilometraje básico, simulación profunda. Así pues, creamos menos contenido, pero los sistemas que lleva serán más robustos».





ENCIMA El destripador es un árbol enorme y peligroso que tiene valiosas vainas pegajosas.
ARRIBA La forma en la que las zonas cambian con el tiempo hace variar los desafíos y los tesoros que encontrarás en ellas.
PRINCIPAL Cada espacio abierto es grande, pero contenido, con ruinas y múltiples rutas para atravesarlo.

ARRIBA Si mueres, aparecerás donde plantaste tu último brote plateado.
DERECHA Si luchas de forma creativa contra un campeón, como tirándole una caja en la cabeza, es posible que se te recompense con un punto de habilidad.



H Y
P E

THE OCCUPATION

Intriga, sigilo y periodismo del bueno: un simulador inmersivo con un inicio explosivo

Desarrollador / Editor White Paper Games
Formato PC, PS4 y Xbox One
Origen Reino Unido
Lanzamiento 2018

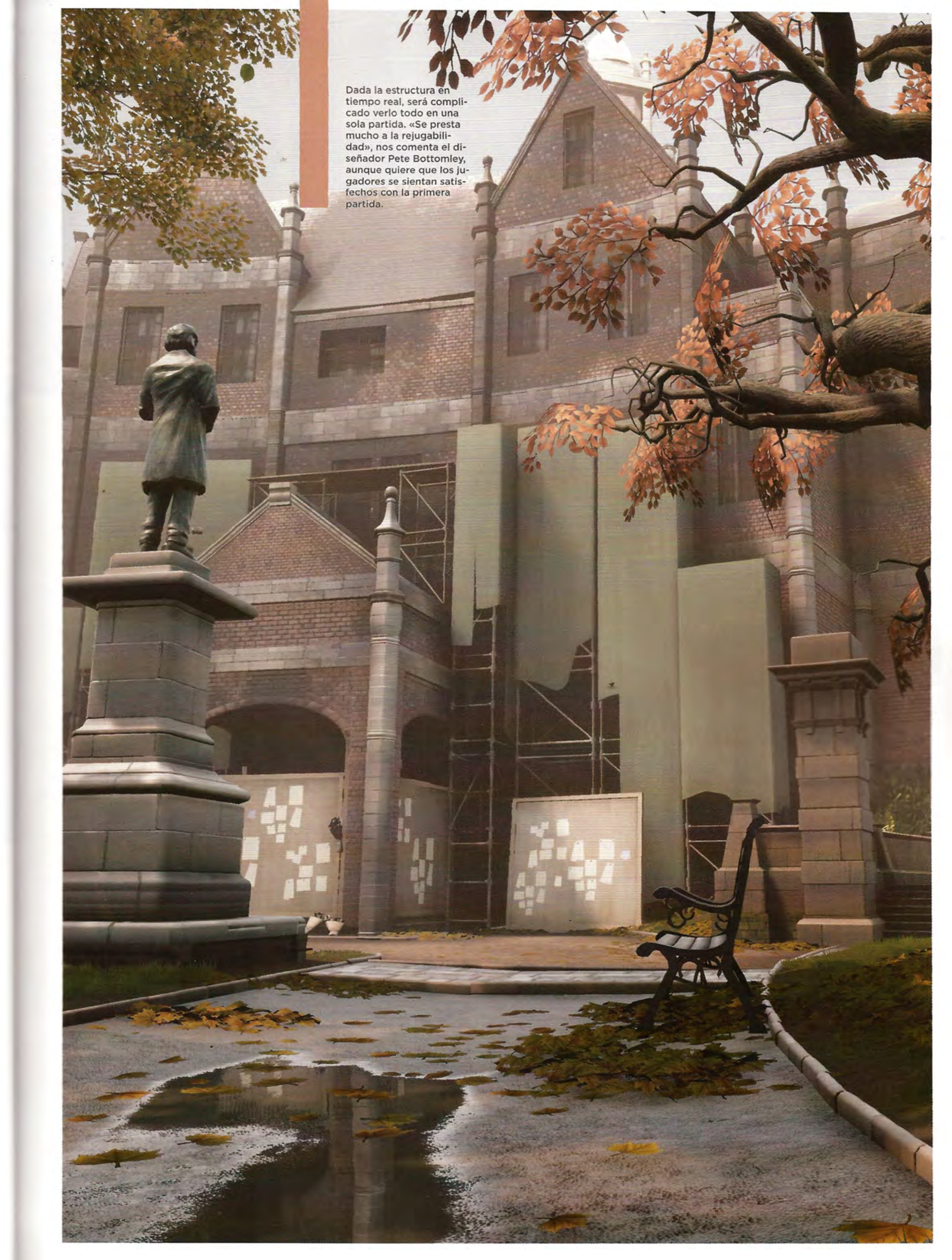
El prólogo de *The Occupation* no tarda en dejar al jugador con más preguntas que respuestas. Ya ha cumplido su trabajo al dedillo. Nos ponemos en la piel de Scarlet, una joven y resuelta trabajadora del gobierno que ya no puede seguir haciendo la vista gorda ante una futura ley que tendrá consecuencias terribles para las libertades civiles. Dispuesta a tomar cartas en el asunto, Scarlet sale del trabajo con la intención de colarse en unas oficinas para hacerse con unos documentos encriptados.

Aunque no es precisamente Sam Fisher, no le cuesta esquivar a los guardias de seguridad. Sin embargo, abrir la puerta en cuestión es otro cantar: primero tenemos que pasar una tarjeta, introducir un código y, finalmente, empujar la palanca antes de que la cerradura se reinicie. De primeras, no tenemos ni el código; pero en ese momento suena el busca de Scarlet (estamos en 1987) y nos da la clave de cuatro cifras. Está claro que alguien nos está ayudando, pero ¿quién? Mientras pensamos en eso, un guardia nos pilla in fraganti. Se sorprende de que sigamos aquí, pero no sospecha nada: resulta que trabajamos aquí, después de todo. Se marcha, y podemos volver a intentarlo. Después del retraso cumplimos la misión y vamos derechitos a casa, acompañados del monólogo interior de Scarlet. Justo al llegar, oímos una explosión.

Es un comienzo impactante, repleto de intriga. También es un tutorial, en cierta manera, que te hace ver que el juego va de explorar sitios donde se supone que no debes estar; de apoyarse en las esquinas, de esconderse detrás de los escritorios y otros rincones hasta que los guardias pasen de largo. Que el puesto de Scarlet le permitiera salirse con la suya también nos enseña que no siempre vamos a poder evitar que nos pillen. «Si vas sin armas y no puedes quedarte sin munición ni tampoco tienes una barra de salud, ¿cómo castigas a un personaje de un juego con elementos de sigilo?», se pregunta el diseñador Pete Bottomley.

La respuesta yace en uno de los recursos más valiosos del juego: el tiempo. Es la limitación de la cantidad de oportunidades de conseguir el otro recurso fundamental: el conocimiento. *The Occupation* funciona en tiempo real, con un margen de cuatro horas para descubrir el misterio de la explosión y la peligrosa Ley de Unión. Tal vez Scarlet sea la desencadenante de los sucesos, pero la mayoría del tiempo encarnaremos a Harvey, periodista de investigación. Eso nos obligará a husmear e ir recabando información.

Aunque la secuencia de inicio captura la emoción de llevar a cabo acciones ilícitas, pierde cierta gracia si sabemos que nos iremos sin castigo. Pero saber que tus futuras decisiones acarrearán consecuencias debería ponernos a tono. Bottomley, gran fan de *Deux Ex*, *Thief* y *Dishonored*, está dispuesto a capitalizar en la narrativa emergente y la tensión espinosa de las mecánicas de sigilo, pero negando al jugador la capacidad de defenderse. «Nunca obligaremos al jugador a ir a donde no debería», afirma Bottomley. «Es algo opcional». Sin embargo, ¿quién puede resistirse a una puerta abierta si eres un personaje encargado de exponer los trapos sucios del gobierno? «Si te pillan, los guardias te pedirán que te marches y, si no lo haces, te llevarán a la oficina de seguridad», nos explica. Esa primera vez ya te costará 15 minutos; si te vuelven a descubrir, te retendrán el doble de tiempo. Eso conlleva tomar pequeñas decisiones en varios momentos clave, haciéndote dudar sobre si ▶



Dada la estructura en tiempo real, será complicado verlo todo en una sola partida. «Se presta mucho a la rejugabilidad», nos comenta el diseñador Pete Bottomley, aunque quiere que los jugadores se sientan satisfechos con la primera partida.



ARRIBA Bottomley se ha tomado muchas molestias en que cada PNJ parezca un personaje propio.
DERECHA La información que obtenemos no siempre es coherente. Bottomley nos cuenta que esto hará que los jugadores descubran «diferentes versiones de la verdad».
IZQUIERDA Priorizar se vuelve imprescindible: con varias entrevistas a lo largo del día, ¿tendrás tiempo suficiente para todas?
ABAJO Las versiones para consolas están en el horizonte, pero todavía no se sabe si saldrán a la vez que la de PC o unos meses más tarde.

merece la pena arriesgarte y escuchar a escondidas una conversación hasta el final, o si es mejor esperar a abrir una caja fuerte y llevarte documentación potencialmente valiosa.

Hay dos historias más, centradas en los efectos colaterales de las acciones de Scarlet y Harvey: más allá de las ramificaciones políticas, también veremos el impacto personal del ataque. «Hay que tener en cuenta a ocho o nueve personajes a la hora de diseñar sus propias motivaciones», confiesa Bottomley. «Con eso me lo pasé bastante bien, ya que no es lo habitual en equipos pequeños. Juegos del tipo de *Ether One, Gone Home y Firewatch* nacen de limitaciones, de evitar personajes multidimensionales por lo difíciles que son de resolver». Y como resolver personajes es lo central en *The Occupation*, tanto el estudio como el jugador tienen un fascinante desafío en común. ■

RUMBO AL NORTE

No hay muchos juegos basados en el noroeste británico. Para White Paper Games, la ubicación fue a la vez una reacción consciente a su juego anterior y un deseo de evocar su hogar en Manchester: *Ether One* tenía lugar en un pueblo relativamente plano en la costa de Cornwall, y a Bottomley le hacía ilusión tener una ambientación más industrial esta vez, con mayor énfasis en la verticalidad. «Hay algo especial en la arquitectura y la cultura pop que nos rodea. Si caminas por Manchester con la cabeza baja, todo es muy parecido, pero si levantas la mirada, verás edificios que ni sabías que existían. Con las connotaciones políticas del juego, la ubicación me parecía ideal. No hay mayor intencionalidad, salvo que nos parecía interesante dedicarle nuestra atención».

RONDA

BURNOUT PARADISE REMASTERED

Desarrollador Criterion Games **Editor** EA **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Reino Unido **Lanzamiento** Ya disponible



Diez años después de su lanzamiento, *Burnout Paradise* regresa a la carretera en una versión remozada del que sin duda es uno de los arcades de conducción más recordados de nuestro siglo. Eso sí, el duro juicio del tiempo hace que la obra de Criterion no resulte hoy tan sobresaliente como en su momento. La revisión en términos de factura gráfica no es una de las más trabajadas, y más si tenemos en cuenta el techo técnico al que llegan algunos títulos de conducción actualmente. Además, su propuesta de mundo abierto, revolucionaria y ambiciosa en su día, se queda algo corta en comparación con los ejemplos más recientes.
Lo que *sí* ofrece la remasterización de *Paradise* es una buena oportunidad para todos aquellos que no pudieron disfrutar de la satisfacción de un *takedown*, de pasar rozando a vehículos en dirección contraria para ganar turbo o de elegir tu ruta preferida hacia la meta en mitad de una carrera. La esencia y la rabiosa conducción que enarbola el juego no caduca. Ahí no pasan los años.

A WAY OUT

Desarrollador Hazelight Studios **Editor** EA **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Suecia **Lanzamiento** Ya disponible



Pocas nuevas ideas vemos hoy día en la industria, y es cierto que la de Hazelight Studios no es realmente nueva, pero sí original y llamativa. *A Way Out* propone una historia que se completa con una persona más al lado o, utilizando funciones online, con alguien en la distancia. De hecho, no hace falta que tu amigo se haya comprado el juego: podrás invitarle a jugar la campaña al completo contigo.
Los creadores de *Brothers: A Tale of Two Sons* regresan así a donde se sienten cómodos, pero lo hacen ampliando el abanico de posibilidades. La relación entre dos personajes protagonistas vuelve a ser crucial, pero cómo superar las dificultades de la trama con mecánicas puramente cooperativas se ha convertido ya un signo distintivo por sí mismo. En esa profundidad y en lo valioso de su argumento reside la vara de medir a la hora de juzgar si esta es, por fin, una buena oportunidad para volver a pasarse un juego con un amigo al lado.

MARIO TENNIS ACES

Desarrollador Camelot **Editor** Nintendo **Formato** Switch **Origen** Japón **Lanzamiento** 22 de junio



A primera vista, lo nuevo de Camelot parece un poco artificioso, con supermovimientos que te permiten encadenar tiros con absoluta precisión y habilidades a cámara lenta gracias a las cuales puedes efectuar remaches imposibles, pero el modo Clásico se despoja de todo esto. Lo alocado que promete ser el modo Historia parece indicar que todos estos movimientos resultarán esenciales.

OCTOPATH TRAVELER

Desarrollador / Editor Square Enix **Formato** Switch **Origen** Japón **Lanzamiento** 13 de julio



Lo último de una larga serie de JRPGs de Square Enix marcados por la nostalgia ya tiene nombre definitivo y fecha de lanzamiento, y aunque no nos quejamos de esto último, sí que esperábamos un título algo más enérgico para el juego conocido anteriormente como *Project Octopath Traveler*. Aún así, es hermoso, con buenas ideas, como el haber modificado el manido sistema de clases de los JRPGs para que los miembros del equipo puedan asumir múltiples papeles en combate.



AGUAS DESCONOCIDAS

Rare se sumerge en lo inexplorado para crear un juego multijugador fiel a sus raíces

POR JEN SIMPKINS

Rare está pisando, de la mejor forma posible, un terreno inexplorado. El creador de *Banjo-Kazooie, GoldenEye 007* y *Viva Piñata* solía ser muy «de tierra firme» y de trabajar a puerta cerrada en su casita de campo del remoto pueblo de Twycross (Inglaterra).

Su último juego, sin embargo, marca algo así como un viraje total para el estudio. *Sea of Thieves* es la antítesis de cualquier cosa que haya cabido alguna vez en un cartucho o entre cuatro paredes. Se trata de un extenso juego multijugador con el que esperan conectar con jugadores de todo el mundo mediante una única aventura fantástica y compartida de piratas. Está diseñado para que resulte accesible para todo el mundo, para crear historias únicas y genuinas de competición y cooperación entre todo tipo de jugadores y para prosperar como una creación dirigida por una comunidad en el modelo de «juegos como servicio», que se ha convertido en algo esencial en la industria contemporánea de los videojuegos.

No hace falta decir que las puertas están ahora abiertas. «Para mí, es como si transformáramos el estudio», dice **Ted Timmins**, jefe de diseño de PC. «Anteriormente, Rare nunca se había dedicado a la prensa y nunca había tenido una comunidad. No se hacía nada por el estilo. Y ahora tenemos que 'abrir las puertas'. Ya no hay perros guardianes (realmente, solía haber perros guardianes)». Si entras en la actualidad a la recepción del estudio de Rare, te encontrarás a la derecha con una televisión gigante colgada en la pared que emite una y otra vez noticias de Twitch en vivo de *streamers* que juegan a *Sea of Thieves*. Quizás sea lo primero que veas por la mañana como empleado al entrar en la oficina: el juego en el que estás trabajando ya en manos de los jugadores que le darán renombre. La pantalla está formada por cuatro televisores más pequeños, paneles de una ventana al mundo exterior. Esta vez, Rare mira a través de ella. El productor ejecutivo **Joe Neate** saca el móvil y muestra un gráfico de las veces que se ha introducido en Google *Sea of Thieves*. «Esto», dice señalando un punto luminoso en la pantalla, «fue el E3 de este año. Y esto», señala a un pico unas diez veces mayor, «fue nuestra beta cerrada».

La prueba pública del juego que se hizo en enero registró 332.000 jugadores conectados a

Por la noche, los faroles de tu barco desempeñan una función crucial. Déjalos encendidos para atraer a los enemigos o apágalos y tiende una emboscada a sus tripulaciones para hacerte con sus botines.

través de la Xbox One y ordenadores. Más de 25.000 de ellos retransmitieron o hicieron vídeos de sus aventuras; los espectadores vieron alrededor de 14,5 millones de horas de juego.

«Ese es el poder que tienen los juegos que se pueden ver y compartir, comenta Neate. «Ambas cosas resultan valiosas. Ves a la gente usar su imaginación y creatividad, y eso te hace pensar: "¿qué puedo hacer yo?"». Mientras muchos verán *Playerunknown's Battlegrounds* para disfrutar del espectáculo, a pesar de ser bien conscientes de que se mofarían de ellos una vez muertos aunque solo hubieran puesto un pie en un servidor, *Sea of Thieves* está diseñado para funcionar de ambas formas. Facilita a la par que celebra los momentos de pura y alegre estupidez a los que cualquiera con un poco de malicia y un barril de pólvora pueda dar pie.

Puedes recorrer el extenso mar con una tripulación de confianza, o bien completamente solo mientras aprendes a dar con la inclinación adecuada de las velas para ir contra viento y marea de isla en isla con tan solo una brújula y un mapa. El objetivo es el tesoro, por supuesto: cofres enterrados en la arena, hundidos entre el pecio o robados a otros jugadores. Y aunque sea completamente admisible embarcarte solo en tu aventura, levar anclas, luchar contra esqueletos y desafiar a otros jugadores, tener una tripulación sólida que te cubra las espaldas puede marcar la diferencia. Cuantas más manos pongas a levar anclas, más rápido lo harás y más veloz será la huida. Luchar contra los enemigos es imposible si tienes las manos llenas de oro, así que merece la pena llevar contigo a un guardaespaldas a las misiones para quitarte de en medio a los asaltantes.

Y aunque no hay duda de que puedes disparar sin ayuda un cañón contra un barco enemigo, puede que no esté de más tratar de hacer un par de amigos cuando estés en alta mar: una *jam session* con extraños puede resultar mucho más entretenida que simplemente birlarles su cargamento y colarlo en el comercio más cercano. *Sea of Thieves* es un juego multijugador diseñado para que no simplemente trate de rivalidad, sino también de camaradería y todas las posibles variaciones que existen en ella.



ARRIBA El mar por sí solo, espléndido y volátil, hace que el viaje merezca la pena. Cada ola en el servidor debe alinearse a la perfección para hacer el combate JcJ viable, una enorme proeza tecnológica.

«No soy objetivo, pero realmente no creo que exista otro juego como *Sea of Thieves*», afirma el director de diseño **Mike Chapman**. «Aunque Rare nunca haya hecho ningún juego centrado en un modo multijugador como este antes, considero que se trata de uno muy diferente. No creo que ninguno de nosotros haya hecho un juego como este antes. Pero para mí eso significa que lo miramos desde una nueva perspectiva».

Mientras que una nueva era de juegos entre los que se incluyen *DayZ, Rust y Eve Online* provocaron un interés prematuro en hacer un juego multijugador, el equipo estaba interesado en que el juego causara una serie más amplia de emociones que simplemente enfado o miedo. La idea era crear un juego en torno a las competencias sociales: crear compenetración, asignar roles de forma dinámica, adaptarse a situaciones inesperadas y trabajar juntos como equipo.

En efecto, ninguna de las intrépidas armas de *Sea of Thieves* requiere ningún nivel estricto de precisión: el momento oportuno y la experiencia se imponen a tener unos buenos reflejos.

La pistola es un instrumentito grueso y tosco que tarda un siglo en recargarse, mientras que el disparo de un mosquete de largo alcance es tan importante que el mero hecho de acertar un enemigo que vaya al compás de las olas con su propio barco resulta casi ridículo (una grieta casual en su mirilla sirve perfectamente como retícula improvisada).

«Al principio, cuando disparabas un arma, era como disparar un láser», dice Timmins. «Te daba directamente. Ahora, cuando logras un tiro en la cabeza, lo aprecias aún más, o quizás tan solo el hecho de que hayas conseguido acertar. Tomamos la decisión basándonos en el juego cruzado, pero una vez que jugamos, parecía mucho más adecuado hacerlo así para esas armas antiguas».

Y mientras que un par de golpes de machete es lo único que necesitamos para despachar a un PNJ esqueleto de los normaluchos, es evidente de dónde se ha sacado Rare lo del combate simplificado una vez que nos vemos subiendo y bajando escaleras inmersos en un duelo de espadas con otro jugador.

Se trata más de captar la fantasía del asunto



ABAJO Los jugadores se reúnen en la taberna antes de las misiones para echar un trago de grog (y vomitarlo encima de sus camaradas). Carteles buscando a jugadores sanguinarios adornan las paredes.



«CUANDO LOGRAS UN TIRO EN LA CABEZA, LO APRECIAS AÚN MÁS, O QUIZÁ TAN SOLO EL HECHO DE QUE HAYAS CONSEGUIDO ACERTAR»

que su sórdida realidad, el alegre candor de todo ello como cuando esgrimíamos palos de madera en el jardín fingiendo ser espadachines cuando éramos críos.

Este sentido de la dimensión física impregna *Sea of Thieves*, lo que te alienta a adoptar un enfoque creativo y libre. Decidir el siguiente cometido de tu tripulación implica reuniros en los aposentos del capitán, colocar un objeto simbólico sobre la mesa y, a continuación, clavar un cuchillo junto a la opción más tentadora para emitir tu voto. Las calaveras brillantes significan una búsqueda de botín de alto nivel, mientras que un pergamino de oro indica que hay un tesoro en juego de gran valor.

En cuanto decidimos nuestra siguiente empresa y nos encontramos con un cofre tras otro tras resolver enigmas y enfrentarnos a un capitán esqueleto, los beneficios del estudiado compromiso de Rare hacia el mundo físico de *Sea of Thieves* se hacen rápidamente evidentes. Pasamos un buen rato debatiendo dónde esconder los tesoros que hemos acumulado. Nos hemos dado cuenta de que la mayoría de personas los guardan en los aposentos del capitán. Nosotros insistimos en esconderlos en diversos lugares, no vayamos a jugarnos todo a una sola carta. Los cofres deben entregarse a un PNJ en un puesto de avanzada para obtener el botín y, a continuación, cada miembro de la tripulación recibe la misma cantidad de doblones (que se canjean por artículos decorativos o armas y no se pueden robar).

Pero a menudo llegar hasta allí resulta más complicado que desenterrar el cofre en primer lugar. El Chest of Sorrows (cofre llorón), por ejemplo, llora con tanta pasión que amenaza con hundir nuestro barco al inundarlo de lágrimas. Tras varios minutos achicando sin parar, sin embargo, el alocado plan comienza a tener forma. Enseguida, el tripulante Neate decide colgarse de una de las escaleras de mano del barco, armado de paciencia, con el cofre plañidero atado a su espalda como si se tratara de un crío cascarrabias en un portabebé para que descargue sus lágrimas en el mar. Se trata de un momento de fantástico a la par que ridículo triunfo: la superación de una dificultad no gracias a nuestras habilidades, sino a la creatividad y la coordinación. ▶



El Jefe de diseño de PC, Ted Timmins.





01. La música se ha grabado con auténticos instrumentos vintage para reflejar cierta tosquedad y se sincronizan sin esfuerzo con las sintonías de los jugadores cercanos.
02. Pequeños detalles interactivos, como la caja de música de la taberna, ayudan a construir un mundo más creíble.
03. El estilo de los gráficos, grueso y caricaturesco, exagera la sensación de payasada y hace que las cosas sean legibles.
04. La variedad climática aporta diversas perspectivas a cada paisaje. Una tormenta, sin embargo, volverá loca a tu brújula.
05. El estatus de otros jugadores se puede ver a través de su vestimenta, pero los piratas más astutos irán de incógnito.





«ME TEMO QUE LOS ANIMALES TIENEN QUE MORIR. DEBE EXISTIR UN CRITERIO DE CONSECUENCIAS PARA TUS ACCIONES»



Este enfoque se ha repetido mucho por parte del equipo de diseño. «Solíamos hacerlo de esa forma cuando te llevabas los cofres al barco. En el momento en que alcanzabas la parte más alta de la escalera, el barco recibía el botín que contenía el cofre», dice Chapman. Un tesoro amarrado a la cubierta inferior mostraba el número de monedas que habías recopilado, lo que parecía gratificante y otros piratas aún podían arreglárselas para acceder hasta él por debajo de la cubierta y robarlo. No obstante, el cofre ya no era un objeto físico.

«En el momento que quitamos esto, el juego mejoró», comenta Chapman. «Ahora, el cofre es solo un cofre. Sube al barco y no pasa nada, pero tienes toda la dinámica de juego que antes no existía».

De hecho, resulta que nuestra aventura con el cofre llorón fue bastante tranquila en lo que respecta al panorama general de la vida pirata. Actualmente, hay tres tipos principales de viajes en *Sea of Thieves*, cada uno presidido por su propia compañía mercantil. Nuestra búsqueda del tesoro fue encomendada y recompensada por The Gold Hoarders (literalmente, acaparadores de oro), una facción obsesionada con el saqueo y las ganancias. Para aquellos que buscan un desafío de combate, The Order of Souls (literalmente, la orden de las almas) ofrece oportunidades para los cazarrecompensas.

Pero lo más difícil desde el punto de vista logístico y, por extensión, lo más divertido, son probablemente las misiones relacionadas con el comercio que asigna The Merchant Alliance (literalmente, la alianza de comerciantes). Ya busquen una serie de barriles de pólvora o una manada de animales exóticos, los viajes con estos preciados cargamentos serán volátiles. Quizás debas sacrificar un barril explosivo para impedir que un barco que te persigue te vuele por los aires, o peor, te roben el resto para su propio beneficio. Mientras tanto, será mejor que te ocupes de reparar todos los agujeros del casco si llevas pollos en la cubierta inferior para que no se ahoguen antes de que lleguen a su destino. Si lo que llevas son cerdos, tendrás que darles de comer con regularidad y acuérdate de encantar a las serpientes con tu acordeón para evitar que envenenen al resto de tripulantes (aunque si eres listo, querrás colocarlas

02

03

alrededor de tus cofres más exóticos para que los ladrones se lo piensen dos veces).

«Todas las compañías mercantiles se han creado con una motivación diferente para los jugadores en mente», afirma Timmins. «Está el jugador que quiere matar lo que sea, en cuyo caso The Order of Souls encaja de maravilla con él. También está quien prefiere explorar y para ello tiene a The Gold Hoarders, que le pondrán a ello en un periquete. Y para los coleccionistas o aquellos más sociales, tienen a su disposición todos los animales».

Podemos, sin duda, imaginar que habrá jugadores que se nieguen a hacer dinero con pollos exóticos porque su tripulación les haya cogido demasiado cariño. «Esto suena un poco sádico, pero sabíamos que estábamos ante un éxito cuando el equipo tuvo una reacción tan apasionada hacia esto (así es, esta semana estamos trabajando en animaciones de animales), dice Chapman. «Reaccionaron en plan: 'Para el carro, ¿los animales tienen que morir?'. Me temo que tienen que morir, ya que debe existir un criterio de consecuencias para tus acciones, pero esto es lo último que quieres, lo que quieres es que los animales vivan». Bueno, más o menos. De pronto tenemos una visión horrible de un rival sujetando una pistola sobre la cabeza de nuestra mascota favorita, el coronel Sanders. «Danos todo el efectivo o liquidamos al pollo». Tómalo. Tómalo todo.

Se agregarán aún más compañías mercantiles a medida que pase el tiempo (nos han asegurado) para atraer a otros tipos de jugadores y producir más oportunidades emergentes de trabajo en equipo y tensión. También podrás asaltar las fortalezas de esqueletos (la versión de eventos públicos de Rare). Se puede acceder a ellas desde el principio del juego; las que están activas tienen una nube con forma de calavera con truenos por encima. Es una forma de reunir a los jugadores procedentes de todos los rincones del mar compartido de un servidor. Tendrán que unirse para vencer al capitán esqueleto y encontrar la llave para abrir la bóveda que hay debajo de la fortaleza para hacerse con más recompensas de las que pueden transportar. De nuevo, Rare pretende que los jugadores ingenien su propia estrategia. ¿Te cuelas dentro, coges un par de cofres, te asegu- ▶



El Productor ejecutivo, Joe Nate.





DERECHA Rare se ha comprometido con el tema de su nuevo juego: por su finca de 40 hectáreas hay repartidos varios cañones. Aún está por confirmar si los desarrolladores desobedientes tendrán que caminar por el tablón.



ABAJO El ambiente del estudio es relajado y amigable. No solo los desarrolladores participan en la creación de *Sea of Thieves*: la recepcionista de Rare, Anna, puso la voz al canto de la sirena del tráiler de la E3 2016.

INSUBORDINADOS

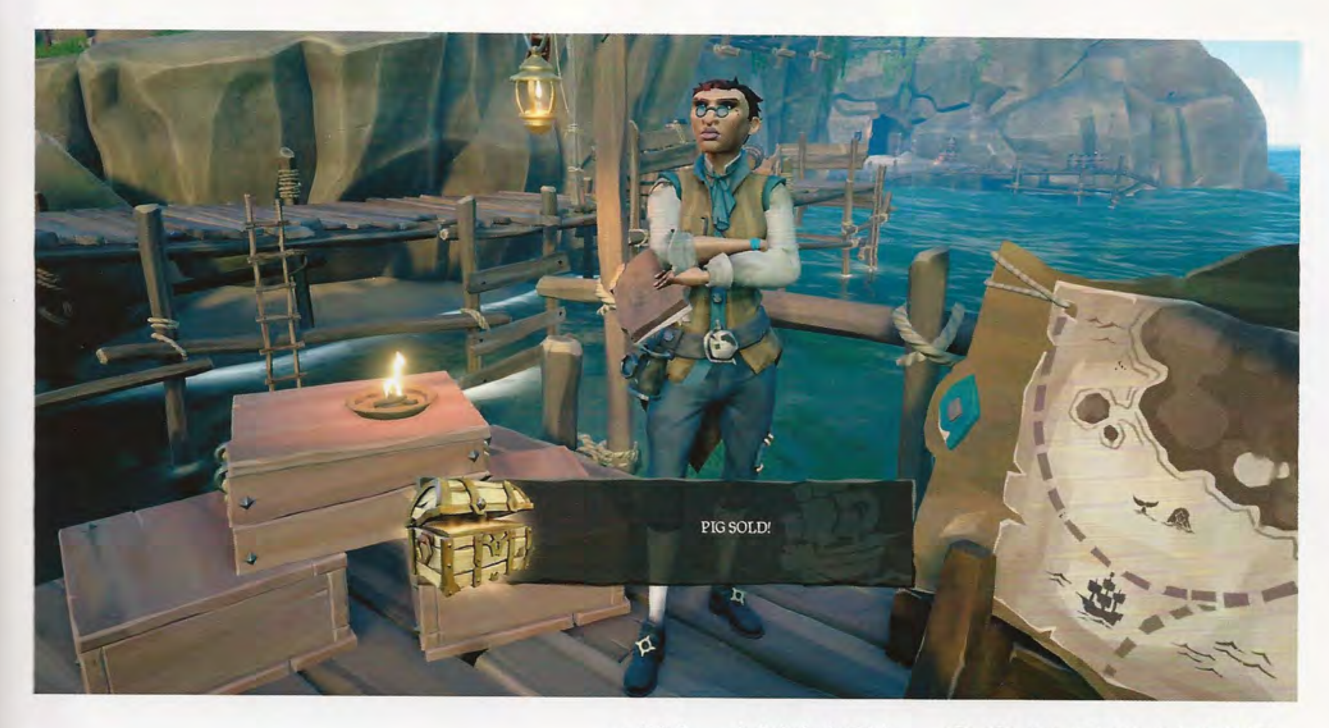
El mal comportamiento siempre es una preocupación cuando se crea un juego multijugador, pero *Sea of Thieves* parece que tiene la sartén por el mango en cuanto a soluciones de moderación creativas. «Cuando lo investigamos, vimos que el mayor nivel de toxicidad procedía de gente que tenía un mal día», comenta Timmins. Por supuesto, puedes silenciarlos y bloquearlos, pero son las funciones que permiten a los jugadores llevar a cabo la moderación entre ellos mismos las que más intriga generan. Aunque aún hay que trabajar en ello, encerrar a un miembro de tu tripulación en el calabozo durante un rato envía un mensaje claro de que su comportamiento actual deja mucho que desear. Y también habrá incluso un código pirata que esperemos que aparezca colgado en la taberna como recordatorio y que se entregue a los jugadores a modo de pergamino que, como los mapas, los jugadores puedan mostrarse los unos a los otros en señal de advertencia de que se está cruzando una línea que no se debe.

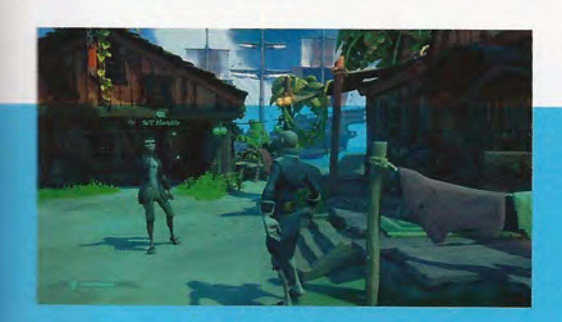
ras de que no vienen otros jugadores y te arriesgas a emprender el viaje de vuelta? ¿Te alías con otra tripulación y repartís a partes iguales lo que encontréis o los traicionas en el último momento? También es interesante saber que Rare soltará al Kraken en el mar en el lanzamiento, un evento al que se puede jugar varias veces y en el que puedes entrar y salir cuando quieras y que recompensará a los marineros coordinados que logren arrancar cada uno de sus tentáculos gigantes con balas de cañón, o dirigir a un barco enemigo a sus garras.

Esto no valdrá para nada si, por supuesto, la gente no continúa jugando al juego. A pesar del éxito rotundo de la beta, la pregunta sigue siendo la misma: cuál es el objetivo a largo plazo de jugar a *Sea of Thieves*. Resulta que no solo ganarás doblones para comprar abrigos caros y sombreros llamativos: las misiones también te proporcionarán puntos de reputación e irás subiendo de nivel conforme al número y a la calidad de las misiones que completes. Tu nivel de reputación solo puedes verlo tú, lo que Rare espera que lleve a algunos momentos tortuosos de engaño. Incluso si eres un jugador con experiencia, puedes ir de incógnito, ponerte los harapos que llevabas al comenzar y despojarte de tu título para que cuando dejes caer un pergamino con joyas incrustadas en la mesa de votación, a todo el mundo le pille por sorpresa.

«La idea es que los jugadores compartan los viajes», dice Chapman. «El nivel conforme al poder es algo malo en otros juegos, creo yo. Sin embargo, es lo mejor de *Sea of Thieves* y sacamos el máximo partido de ello. Querrás jugar con los miembros de tu tripulación y que cada uno tenga el nivel que le corresponda. Querrás tener la sensación de «tienen algo a lo que yo no tengo acceso aún». Y al establecer estas conexiones con otros, es la misma historia que «Jack Sparrow ha conseguido el mapa de la Fuente de la Eterna Juventud, pero necesita una tripulación para llegar a ella».

Trabar amistad con piratas con una reputación superior te da la oportunidad de hacerte con botines aún más valiosos y enfrentarte a IA más hábil. Ábrete camino luchando contra duros enemigos y resolviendo intrincados enigmas, mejora tu reputación ante las compañías mercantiles y pronto te encontrarás en la cúspide para convertirte en una leyenda pirata. «Queríamos que 'leyenda pirata' fuera algo más que un título guay o llevar un sombrero molón». «Queríamos que fuera una nueva forma de jugar». A aquellos que demuestren ser dignos se les otorgará un estatus especial que les ayudará a encontrar la llave de una guarida secreta de piratas perfectamente integrada en el mundo, pero a la que solo podrán acceder los jugadores que se conviertan en leyenda pirata. Las paredes están decoradas con los retratos de los piratas más prominentes del mes, mientras que los fantasmas de compañeros que alcanzaron un éxito similar deambularán por la taberna de las leyendas (Tavern





«EL NIVEL CONFORME AL PODER ES ALGO MALO EN OTROS JUEGOS, CREO YO. EN *SEA OF THIEVES*, SACAMOS EL MÁXIMO PARTIDO DE ELLO»

of Legends) susurrando y divulgando rumores escritos por los desarrolladores de nuevos visitantes y eventos venideros por tiempo limitado.

Un PNJ, Pirate Lord, entretanto, asignará los viajes legendarios, las misiones más desafiantes de *Sea of Thieves* que ofrecen las recompensas más excepcionales: toda una categoría de objetos especiales y decorativos que van cambiando cada vez y están diseñados para alentar la repetición del juego. La guarida secreta es el cordel de terciopelo de un club nocturno, básicamente: incluso puedes llevar a tres acompañantes. «La gente quiere ser amiga de una leyenda pirata», dice Chapman. «No pueden acceder a la guarida o a los viajes legendarios salvo que estén contigo. Es algo así como la fase final del juego de *Sea of Thieves* en el lanzamiento. Verlo será fascinante. ¿Las leyendas juegan con leyendas? ¿Juegan con jugadores que acaban de empezar y alientan a otros a entrar en el juego? Hay incluso planes concretos más allá de la fase final del juego en el lanzamiento: planes que a Rare no le importa contar. En cuanto las leyendas pirata hayan exprimido al máximo la partida, una de las siguientes actualizaciones grandes del juego introducirá la idea de los capitanes legendarios. La guarida secreta de los piratas se convertirá en su guarida personal y su barco será el Holandés Errante o la Perla Negra. Cuando el resto de jugadores vea un barco legendario navegando por alta mar engalanado con colores personalizados, sabrán que significa algo. Quizás supliques por unirte a sus aventuras de nivel superior o quizás te cueles en su barco, robes su tesoro, hieras su orgullo y vivas para contarlo.

No podemos evitar expresar un poco de decepción por habernos enterado de todos estos secretos y Chapman empatiza con nosotros: «Me hubiera gustado mantener el Kraken y la guarida en secreto, pero nos dimos cuenta de que los jugadores iban a tomar la decisión de comprar el juego o no basándose en la cantidad de horas de partida. Por tanto, quieres algo por lo que luchar». Nos han asegurado que hay muchas sorpresas de las que no han soltado prenda. En efecto, nuestra sugerencia de que el juego se beneficiaría pudiendo realizar fotos de la vida marina y de los jugadores dentro del mismo fue recibida por Neate con una mezcla de inquietud y emoción. «Si hiciéramos algo así, sería a nuestro estilo y adaptado al juego», responde. «Una de las cosas que bosquejamos al principio y que nos ▶

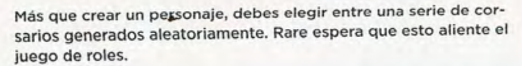


El Director de diseño, Mike Chapman.











Más que crear un personaje, debes elegir entre una serie de corsarios generados aleatoriamente. Rare espera que esto aliente el juego de roles.

Mientras que las sirenas que nadan entre las olas ayudan a los jugadores perdidos a regresar a sus barcos, estas criaturas acuáticas de aspecto repugnante no parecen tan amigables...

¿LA VIDA PIRATA?

Tocó mucha prueba y error hasta que Rare dio con el tema correcto para sus primeros pinitos en el modo multijugador. «La idea errónea más extendida es que nos dispusimos a hacer un juego de piratas», dice Chapman. «Pero no fue así. Nos dispusimos a hacer algo nuevo y diferente». Una pared de la sala de reuniones acabó cubierta de ideas: piratas, vaqueros, vampiros, salvajes en las profundidades del mar, cazarrecompensas y agentes secretos, entre otros. Pero fue el destino el que decidió que el siguiente juego de Rare tendría como escenario los siete mares. «Supongo que en realidad una buena parte era patrimonio de Rare», comenta Chapman. «Siempre hemos tenido afinidad con los piratas. Crecí jugando a *Donkey Kong Country*, que trataba también de un grupo de piratas. Sentía algo así como: «Guau, esta empresa piensa como yo». Y parecía la expresión perfecta de cooperación: en este mundo pirata cuando naveguéis hacia el horizonte estáis unidos como una tripulación frente al mundo que os rodea.

«SOLO LOGRARÁS EL ÉXITO CUANDO SALGAS DE TU ZONA DE CONFORT»

encantaba era un lienzo para pintar. Como parte de nuestro servicio y cuando el juego vaya creciendo y evolucionando, queremos hacer algo realmente interesante con ello. Posiblemente sea lo que más me guste de todo lo que hagamos en *Sea of Thieves*, al menos en el plan que tenemos a medio plazo».

El hecho de que revelen sus secretos tan pronto es una prueba del compromiso de Rare con respecto al futuro de *Sea of Thieves* y su confianza en que los jugadores serán quienes aporten las verdaderas sorpresas. También se trata del primer juego que se va a poner a disposición de los jugadores a través de Xbox Game Pass, el servicio de suscripción inspirado en Netflix de Microsoft, desde el momento en que se lance.

«Como creativo, mientras pongas pan sobre la mesa y puedas permitirte ir a casa y alimentar a la familia, lo único que quieres es que juegue cuanta más gente posible a tu juego», dice Timmins. «Queremos ser un servicio exitoso y eso se consigue conforme a la cantidad de gente que juegue a nuestro juego. Realmente, es un tipo de proyecto interesante porque hasta la fecha he trabajado en juegos de un solo jugador que simplemente lanzas y quizás haces algún que otro contenido descargable, pero eso es todo».

Este tipo de juego en particular es un territorio inexplorado para todos aquellos con los que hablamos. El proceso de desarrollo ha sido «completamente diferente» con respecto a cualquier cosa que Neate haya hecho antes: el testeo ha tenido que convertirse en un sistema automático en vez de manual, dada la enorme escala del proyecto, la adición constante de nuevas funciones y la necesidad de limitar los bugs a cifras de dos dígitos en vez de a miles. «Y nunca interrumpes nada», dice Timmins. «En un juego tradicional, ese es el enfoque más difícil. Te sientas literalmente en una sala y a veces discutes durante seis horas: es inhumano y luego llegas a casa molido. Mientras que para nosotros es como: 'Sí, podemos ofrecer esto. Haremos una actualización sobre ello y será alucinante'. Y en vez de tirarnos seis horas hablando, lo hacemos en seis minutos y, a continuación, volvemos al trabajo», se ríe.

«Por tanto, el ambiente es mucho más sano y agradable ahora en Rare. Se respira un entusiasmo muy saludable en el estudio. No nos comemos el tarro. Cuando creas un servicio, no puedes quemarte, ya que el equipo debe durar».

Pero aunque casi todo lo que tiene que ver con el desarrollo de *Sea of Thieves* ha requerido una dirección completamente nueva, el estudio sabía que, en el fondo, se debía identificar con un juego



Los viajes de nivel superior implican enemigos más sofisticados. Este esqueleto es un crack con el cañón y, al parecer, tiene un sentido elevado del estilo.

de Rare. Y, en efecto, la primera pregunta que Chapman planteó al equipo al comenzar el proyecto fue: «¿Por qué se caracterizan los juegos de Rare?». «Todos tenían respuestas ligeramente diferentes, pero a muchos les rondaba la idea de que Rare no tiene miedo a hacer cosas nuevas. Nuestra historia es una gran prueba de ello: hay juegos de plataformas, de carreras, *shooters* en primera persona: tenemos una gran tradición de hacer cosas nuevas y diferentes. Así que de muchas formas creo que *Sea of Thieves* es tan solo un retorno a eso mismo». Es una continuación, también, de crear algo que realmente sea un reflejo de sus creadores.

«En los juegos antiguos de Rare, siempre había un sentido del humor plasmado por el desarrollador», dice Chapman. «En *Sea of Thieves*, también está presente, pero les damos a los jugadores las herramientas necesarias para que creen su propio humor». Si *Conker's Bad Fur Day* eran las tomas falsas de una película, *Sea of Thieves* es una comedia improvisada.

Puede que se trate de un momento de humor absurdo en el que un jugador serio trata de «tomarnos como prisioneros» mientras le explicamos a carcajadas que no hay una acción (*emote*) de «manos arriba», sino una de «sentado con piernas cruzadas» . O puede ser que miremos a través del catalejo de otro tripulante y avistemos una cueva lejana. O mientras nos emborrachamos con grog y tocamos La Cabalgata de las Valquirias con un tono un tanto desafinado con el organillo a la par que nuestros camaradas persiguen otro barco. *Sea of Thieves* no puede ser más parecido a los juegos de antes de Rare: rebelde, arriesgado y estúpido en todos los ángulos adecuados. Pero esta vez, no hay puertas ni perros guardianes. Rare invita a los jugadores a hacer lo que ellos quieran y si *Sea of Thieves* tiene éxito, se basará solo y únicamente en eso. «Solo lograrás el éxito cuando salgas de tu zona de confort», dice Timmins. «Rare ha tenido una historia muy exitosa, pero tiene también por delante un futuro muy exitoso. A veces, debes evolucionar y cambiar; si no, te quedas atrás. Señala a una estatua de tamaño real de Banjo. «Me encanta que este estudio sea tan nostálgico, pero somos también muy emprendedores y miramos siempre hacia donde queremos estar. Creo que es la mezcla perfecta. Rare Replay fue como un bonito sujetalibros de un capítulo de 30 años y, ahora, estamos en el punto de: 'Vale, a por los próximos 30 años: ¡Allá vamos!'». ■

HACER

En *Dreams*, Media Molecule espera restablecer la fe en el arte, por el bien del arte

Por Jen Simpkins

Título Dreams
Desarrollador Media Molecule
Editor SIE
Formato PS4
Lanzamiento 2018

C R E E R

Dreams, además de un nombre bastante apropiado, es algo así como un concepto abstracto. De hecho es tan abstracto que incluso Media Molecule tuvo problemas para explicar lo que es exactamente. Se anunció por primera vez en la conferencia del E3 de Sony en 2015, con un tráiler surrealista que mostró unas imágenes pictóricas de osos polares, extraterrestres y pianos, presentados con una sola frase: «Todo lo que veis en este avance ha sido creado en PS4 con *Dreams*». Bonito pero confuso, no fue un éxito instantáneo, y las tentativas explicaciones de Media Molecule dejaron más preguntas que respuestas.

¿Se trataba del sucesor espiritual de los juegos *LittleBigPlanet* del estudio, o era algo completamente diferente? ¿Un juego o un motor de juegos? ¿Un conjunto de herramientas capaz de producir el próximo éxito *indie* o una especie de experimento social? La magia y, en cierto sentido, la mala suerte de *Dreams* es que se trata de todo eso al mismo tiempo. Es un juego de creación diferente a todo lo que hemos visto antes en consola: te permite diseñar, escribir código, esculpir, calificar y animar prácticamente todo lo que puedas imaginar para crear juegos, cortos, pinturas o escenas interactivas; de manera fácil, rápida e increíblemente detallada.

Sin embargo, si preferirías no tener que preocuparte por ajustarlo todo, puedes usar los modelos de personaje, canciones, o grupos de animaciones de otros jugadores en tus proyectos. Del mismo modo que si eres perfeccionista, quizá preferirías pasar el tiempo esculpiendo sillas, por ejemplo, no haciendo juegos, solo sillas. Sillas fantásticas e imposibles, sillas que hagan que la gente se interese por ti y tu trabajo, el experto de las sillas. Puedes encontrar a mentes que piensen como tú y colaborar en proyectos con ellas. O simplemente puedes navegar en un mar casi infinito de sueños ajenos; te sorprenderás constantemente, te maravillarás, y llegarás incluso a asustarte un poco por las cosas que ves y juegas. Es una especie de juego con sesión de arte improvisada, de colaboración masiva, que nunca acaba; cualquiera con un mando puede formar parte de esa sesión y con unos resultados que todos pueden disfrutar.

ES UN JUEGO DE CREACIÓN DIFERENTE A TODO LO QUE HEMOS VISTO ANTES EN UNA CONSOLA

Imagina tener que explicar todo eso en la parte trasera de la caja del juego; una caja que niños, adolescentes y adultos cogerán y a la que echarán un vistazo rápido, antes de soltarla y coger otra que sea más fácil de entender. El antiguo lema de *LittleBigPlanet* , «Juega, crea, comparte», ha vuelto y ayuda a que *Dreams* sea algo más reconocible como un producto de consumo, en lugar de como *software* o una nueva especie de comunidad creativa. Es como intentar decorar una vitrina de una pastelería en forma de tarta; pero un ángulo accesible de marketing es crucial, y Media Molecule lo sabe.

En este contexto, el sueño de Art juega un papel crucial en la campaña triple de *Dreams*. «Con *LittleBigPlanet* aprendimos que era esencial hacer un juego con una herramienta creativa, como Media Molecule», nos cuenta el director de arte, **Kareem Ettouney**. «Sin un juego, pierde su enfoque. Pero tiene una identidad un tanto extraña: es una versión de prueba, un ejemplo, un aparato de prueba de herramientas. Nos impide ser demasiado teóricos. Tiene muchas tareas, además de intentar ser un juego».

Al principio, es un adorable juego de plataformas cooperativo para uno o dos jugadores, protagonizado por una osa de peluche con un martillo llamado Frances y su acompañante, Foxy. Cuenta con cubos de formas gigantes, rompecabezas con plataformas y







ENCIMA El sueño de Art es uno de los tres mundos diferentes del modo Historia de *Dreams*. La impresionante figura del revisor del tren es algo así como un antagonista dentro de la historia *noir* y romántica de Art. MEDIO Los cinco miembros fundadores de Media Molecule. Fila trasera, desde la izquierda: Mark Healey, Siobhan Reddy y Kareem Ettouney. Fila delantera: David Smith (izquierda) y Alex Evans.













ENCIMA En *Dreams*, cualquier aspecto del diseño del juego puede ser tan simple o tan complejo como te sientas cómodo. Arriba puedes ver una plataforma básica que se mueve cuando un personaje llega a una zona de activación. En esta vista dentro del juego, los elementos básicos del código tienen indicadores visuales simples. Abajo se muestra un ejemplo de la mecánica de escultura 3D accesible, llevada a una magnífica complejidad por un artista experto.
DEBAJO El proceso gradual de componer una escena es increíblemente intuitivo. Con muebles y algunas luces bien colocadas, podrás añadir profundidad y carácter rápidamente a las creaciones.

DIABLILLO AL CANTO
La falta de una mascota parecida a la de *LittleBigPlanet* añade una capa adicional de dificultad en un mercado lo suficientemente complicado de por sí. Por ahora, la solución parecen ser los diablillos. Similar a la cabeza de un Pikmin, el pequeño y alegre diablillo hace las veces de cursor en el juego, lo que te permite jugar con elementos interactivos de los diferentes sueños, mover objetos y editar creaciones. Incluso puede poseer a los personajes controlables al vivir dentro de sus cabezas, o meterse dentro de una maleta, como es el caso de Frances, mientras se mueven. Al igual que las bases de los jugadores, los diablillos también permitirán que el jugador se exprese y los personalice. Puedes cambiar sus colores, apariencias y añadirles accesorios para decorarlos, entre los que se incluyen unas gafas, unos auriculares y unas orejitas de animales con encanto.

enemigos a los que vapulear. Rápidamente, la escena se diluye en el mundo de Art: una aventura *point-and-click* apagada, de estilo *noir*, con un héroe larguirucho que merodea por ahí. Un poco después seremos un escarabajo cibernético que encajaría a la perfección en una película de Pixar. Al enfrentarse a la situación de que sus semejantes están muriendo por un horrible virus, Debug se va para buscar el origen del problema: usaremos su minipulso electromagnético para activar plataformas en movimiento y crear caminos de corriente eléctrica. Aunque admito que nada de esto es nuevo. Sin embargo, es importante tener cierto nivel de familiaridad con las mecánicas para demostrar lo que es posible hacer en cualquier lugar, en un idioma que los jugadores entiendan. Cinemáticas, voces, efectos de sonido y sistemas de inventario, todo eso se crea en el motor y todo se presenta en una dispersa estructura que es un ejemplo de la amplia experiencia de jugar a *Dreams*. «El hecho de crear el modo Historia no fue lo más placentero del mundo, es un conejillo de indias», admite Ettouney. «Pero sin nuestro juego, no tendríamos *Dreams*».

Y eso sería algo horrible, porque la verdadera historia de *Dreams* empieza justo al acabar su modo Historia, con el modo Creación que ofrece una sofisticación y libertad sin precedentes. Los elementos preestablecidos se dejan de lado a cambio de ofrecerle a los jugadores un control total de cada píxel, nota y parte de código, además de darles acceso a una base de datos en constante expansión de contenido creado por los usuarios. La perspectiva es intimidante en cierto modo, e incluso poco atractiva para aquellos que no son creativos por naturaleza. Pero *Dreams* está diseñado para incentivar a que la gente cree cosas, tan pequeño como un dibujo o tan ambicioso como una campaña para un juego de disparos, independientemente de su experiencia artística o técnica.

SU MODO DE CREACIÓN OFRECE UNA SOFISTICACIÓN SIN PRECEDENTES

«Queremos que la creación sea algo democrático», dice el director creativo, **Mark Healey**. «Soy un gran seguidor de Commodore 64, y una de las cosas claves de Jack Tramiel, uno de los fundadores de Commodore, era que quería que la informática fuera algo democrático. Quería ponerla en manos de la gente que no era lo suficientemente privilegiada como para poder comprar ordenadores y cosas caras. Y en cierto nivel, me gusta ver que *Dreams* es algo así».

Todo gira en torno a relajar a los jugadores poco a poco. La historia se encarga de eso, hace lo que el estudio llama actualmente los sueños «listos para ser terminados»: son una serie de niveles introductorios que harán que los jugadores creen elementos específicos de un nivel ya superado, como podar un árbol, con el fin de que se familiaricen con las herramientas básicas. «Forman como una especie de modo por sí solos», dice **Siobhan Reddy**, directora del estudio. «Creo que la gente empezará a pillar el truco pronto y a decir que quieren hacer cosas. Es interesante ver cómo la gente se vuelve minuciosa rápidamente».

Vemos cómo podría ser lo que nos cuenta cuando Healy coge un mando y empieza a juguetear en un nivel en blanco. El proceso de hacer un juego fluye, quizá como lo haría un sueño lúcido, gracias a la facilidad y la velocidad que otorga el conjunto de herramientas de *Dreams*. Después de seis años creando *software*, Healy está más acostumbrado a las herramientas que la mayoría, pero podemos ver y entender lo que está ocurriendo en cada momento. Selecciona un cubo del menú de formas, de un color gris acero de una paleta emergente de colores, coloca los cubos en grupo con los controles de movimiento del mando DualShock y los rota y cambia sus formas. Al añadir unos cuantos tonos de gris a la paleta de color seleccionada (el juego selecciona aleatoriamente la com- ▶

binación de color conforme se colocan las formas), y unas cuantas esferas, obtenemos unas rocas realistas.

En un instante, se copian y se pegan por todo el nivel, con algunas más grandes y otras giradas para formar un valle. Otra herramienta le permite a Healy pintar hierba con movimientos rápidos. En unos minutos, se ha creado el inicio de un nivel 3D, y por lo que hemos visto, no es nada que no pudiéramos hacer nosotros en un tiempo parecido. A continuación, Healy busca una plataforma en la base de contenido creada por usuarios de *Dreams*, escoge su favorita y la coloca en el escenario. Sugerimos que la plataforma podría moverse, y se soluciona de manera fácil: al pulsar el botón de Grabar y levantar la pieza usando los controles de movimiento para moverla, la animación se volverá a reproducir de manera automática. Con un poco de imaginación y unos toques artísticos espontáneos, una pieza de una plataforma se convierte en un enemigo que aparece para gruñirle a cualquier intruso (e infligirle daño si así lo deseamos).

Notamos cómo, en un juego de plataformas, el ángulo de la cámara podría oscilar un poco por encima del hombro para ofrecer una vista lateral. Healy posiciona la cámara en el lugar y la dirección correcta, selecciona una zona de activación, que aparece en el espacio 3D como una esfera amarilla, y la coloca justo antes de la plataforma de movimiento, dibujando una línea entre esta y el nuevo nódulo de la cámara. Cuando el personaje llega a la zona, el ángulo de la cámara cambia en un movimiento fluido. Sin nada de experiencia en el campo de desarrollo de videojuegos, puedes programar algo en un momento. «Es genial que podamos desmitificar el arte oscuro de la programación», dice Healey. «Esto es básicamente a lo que se reduce la programación real de videojuegos, solo que presentado de una manera diferente».

SIN NADA DE EXPERIENCIA, PUEDES PROGRAMAR ALGO EN UN MOMENTO

Todo se puede construir, o es tan simple como buscarlo, con todas las herramientas que necesitas para crear una obra maestra interactiva reunida en un solo espacio. Hay muy pocos límites que no te permitan llevar la magia a la realidad, y por lo tanto, eso hace que la imaginación corra como la pólvora. «Es esa experiencia de consolas», nos cuenta el director técnico, **Alex Evans**. «Tienes Game Maker y Unity, y todas esas increíbles maneras de crear algo, pero yo diría que esto es más como un cuaderno de bocetos. Compensa relajarse, sentarse en el sofá, quizá sin estar 100 % seguro de hacia dónde te diriges, solo haciendo garabatos que luego se convierten en algo maravilloso».

Para el director de arte, Ettouney, un artista maravilloso y un arquitecto con experiencia, la facilidad de su uso es la clave para fomentar la expresión artística, sobre todo cuando se habla de la escultura. «Cuanto más miras la interfaz de usuario, menos miras lo que estás haciendo, y eso hace que dejes de hacerlo», dice durante la demostración en la que usa dos varitas de PlayStation Move para hacer aparecer un enorme bloque de pisos iluminado. Los controles de movimiento, los menús integrados y la capacidad de cambiar entre los modos de Jugar y Crear con un simple botón te anima a experimentar. Ettouney coloca un personaje prefabricado en el escenario y rápidamente se da cuenta de que la escalera no está a escala, y la hace más pequeña en unos segundos. Pinta un muro con un movimiento de varita, mientras crea un río y hace que fluya al hacer clic con la otra. «Gracias a que puedo cambiar las herramientas así, puedo pensar de diferentes maneras», dice Ettouney. «Si es una molestia o un incordio, si tienes que abrir el menú constantemente, no harías nada. Queríamos devolverle tiempo a la gente y crear una cultura de técnicas».







ENCIMA El viaje de la historia de Frances y Foxy se diseñó para ser un modo cooperativo de dos jugadores. Si juegas solo, la IA controlará automáticamente al otro personaje. Es una pista que da a entender que podrás usar, e incluso programar, a la IA en el modo creativo. DEBAJO El alma de *Dreams* es la herramienta de creación, pero la experiencia de juego es esencial para aquellos que «nunca quieran probar el modo Crear, que no quieran ni dibujar un punto», nos cuenta Healey. Aun así es una experiencia gratificante, pero en un sentido más literal: jugar la historia te da la posibilidad de recoger burbujas de premios repletas de objetos decorativos que los jugadores pueden usar para personalizar sus bases.



VISIÓN PERIFÉRICA
Dreams sobrepasará sin duda los límites que se han establecido. Healey y el equipo se mantuvieron firmes en que todo se podría crear en *Dreams* con un DualShock e imaginación, con el fin de no alejar a los jugadores que no tuvieran todo el equipo necesario. Pero también es compatible con PlayStation Move, algo que le encanta a Ettouney. «Yo soy el movimiento», dice. «Cambiar las herramientas tan rápido, es la razón de ser del mando. Te lleva a intentarlo». También funcionara con PSVR, aunque no estará disponible el día de salida del juego, y lo mismo ocurre con la compatibilidad con impresoras 3D. Y mientras Media Molecule está decidido a no ofrecer una alternativa a otros dispositivos de entrada, como un soporte para crear música, ya hay soporte para MIDI a través de Open Sound Control en Dreams. «En estos momentos, no está previsto para la salida», dice Evans, «pero si existe interés, quiero lanzarlo lo antes posible. Es absolutamente genial».

Toda disciplina creativa en *Dreams*, desde la música a la animación, está diseñada para ser intuitiva primero, y luego especializada. Se puede crear una canción, y casi dirigirse, con los controles de movimiento de DualShock. Solo tienes que mover el cursor arriba y abajo en el conjunto de ejes de una ventana emergente para tocar el instrumento que has seleccionado. Mientras tanto, el proceso de animación por defecto está claramente inspirado en el trabajo de Jim Henson: incluir (o crear desde cero) un personaje estilo marioneta y poder moverlo como un titiritero con los controles de movimiento y los botones. Ninguno de estos enfoques produce unos resultados muy profesionales ni precisos. Pero al pulsar otro botón, puedes abrir una nueva ventana que contenga un equipo de producción musical sofisticado, viva imagen de *Garageband*, o podrías poner tu tiempo y esfuerzo en animar un personaje fotograma a fotograma para un movimiento más fluido.

Seguramente comiences a crear un solo escenario o un nivel; quizá pintura 3D, o algo así como *Please Hug Me*, una viñeta tragicómica de 30 segundos que nos enseñan. Fue creada por un trabajador de Media Molecule y en ella controlas un cubo que busca un abrazo y, al no encontrar a nadie que quiera darle un abrazo por miedo a caer al vacío, no le queda otra opción que saltar al vacío él mismo. Pero *Dreams* también es capaz de crear diseños más complejos. Sus niveles personalizables y estructuras de progresión, con un estilo parecido a Maps, te permitirán encadenar niveles durante horas en diferentes campañas. Cada nivel debe tener una entrada y una salida, y aparecer como una burbuja en la pantalla de previsualización del nivel; une algunas entradas con otras salidas y tendrás un funcionamiento adecuado para tu juego. Dibuja más de una línea sin una sola salida, y así podrás introducir un toque de aleatoriedad. Puedes incluso garantizar que se puedan mantener los objetos y la salud entre niveles, algo que no era posible en el modo Crear de *LittleBigPlanet*, aunque su habilidosa comunidad descubrió una manera para que la puntuación sirviera como datos de código. Cierto es que hay límites, entre los que se incluyen el número de objetos en un escenario. Pero Media Molecule ya juega en sus sistemas. Dibuja un poco de agua a través de una puerta que lleva a la salida de un nivel, borra la puerta y de repente estarás en un nuevo sueño. Aunque *Dreams* no guarda lo que hay en un escenario; usa una grabación dentro del motor de cómo se ha creado cada elemento, así que podrá recrear el nivel con anticipación. «Podrías crear un mundo que pareciera infinito si usas las técnicas necesarias», dice Healey.

Mientras que cada elemento es increíble por sí mismo, es la naturaleza de tener todo en uno de *Dreams* lo que más asombra; la manera en la que te permite saltar y elegir el estilo y cada aspecto al desarrollar un juego. «Esta elegante síntesis ha sido una pesadilla de lograr», comenta Reddy. «El reto de la calidad, de la producción, del código: se ha instado a cada departamento a alejarse de su zona de confort. Alejarse mucho». «La parte triste de la historia es que ha sido una transición bastante gradual de lo que soñábamos de *Dreams* hace seis años, cuando dijimos que íbamos a crear un paquete de bocetos que permitiría que todo el mundo creara lo que fuese, y todo el mundo nos dijo que estábamos locos», añade Evans. «Si hubierais venido aquí hace tres o cuatro meses, la gente pensaba que podría llegar a ser algo increíble, pero había algo que no funcionaba».

Hace poco que todo ha salido adelante. «Mirar la forma de las nubes, que ahora puedas crear una plataforma para patinar o que después puedas hacer un patinador; estas ideas solo se hacen realidad cuando combinas la plataforma con un personaje con un patín, física y otros elementos», dice Evans. «Si alguien escribiera la lista de características de *Dreams*, se olvidaría del hecho de que la magia ocurre cuando esa lista se une entre sí. Sí, es Tilt Brush; sí, es Medium; sí, es Unity; sí, es Blender; sí, es Photoshop. Pero la magia sucede cuando miras el conjunto completo.





ENCIMA Una interfaz de producción de música increíblemente sofisticada que permite a los jugadores valorar sus trabajos. Las líneas de luz son golpes de melodía controladas por el movimiento; también se puede cambiar a una vista de entrada de notas más tradicional.

«*Dreams* no era una lista de funcionalidades», enfatiza. «Era un diario de sueños. Era la envidia que le tenía al lápiz de Kareem. Era la idea filosófica de darle a la gente esa profunda mentalidad de crear dibujos con todos los medios posibles».

Sin embargo, a pesar de sus capacidades extraordinarias, *Dreams* no ha llegado para arrasar la escena del desarrollo de videojuegos como tal; sino para añadirle algunos colores más a la paleta de los artistas, y así atraer a nuevos tipos de creadores. Queda por ver si los pulgares y los controles de movimiento de *Dreams* proporcionarán el tipo de precisión necesaria que los jugadores modernos esperan poder ver (alguien que, en algún lugar, con un conversor pirata de ratón y teclado, y mucho tiempo libre conseguirá). Pero es ese espíritu accesible al instante, impresionista y un tanto ilegal lo que hace que *Dreams*, sea eso, *Dreams*.

Es más un instrumento que un motor; el equipo compara el juego *Dreams* con el lápiz o el piano. «Las cosas tecnológicas y digitales se quedan anticuadas muy rápido, porque el ritmo lo marca la tecnología», dice Ettouney. «Lo que hace que algo viva más tiempo, como el piano, que lleva con nosotros más de 500 años, es que no solo es un testamento de tecnología, sino que tiene un nivel de alquimia diferente. Creo que *Dreams* tiene algo de eso, hace que *hardware*, *software* y las personas trabajen de una manera especial». El director técnico, David Smith, elogia las virtudes de las «cosas poco firmes» del estilo Henson durante la demostración de la animación, mientras mueve las pestañas del dragón Lacewing para nuestra diversión. «No parece que haya pasado por un grupo de animadores y algoritmos. Sientes que alguien ha hecho eso, sientes una conexión con la persona que ha creado». Las conexiones y la gente son el corazón de *Dreams*. Media Molecule sabe un poco sobre crear y mantener una comunidad viva y creativa, y la infraestructura de *Dreams* para compartir y colaborar se ha pensado muy meticulosamente. Los creadores pueden subir piezas individuales de contenido que han creado: una escultura de un árbol, una canción de jazz fusión, el sonido de dos ollas al chocar o un conjunto de comportamientos de IA programados para el placer del uso y edición de cualquiera. Hay un sistema de experiencia que ayuda a que aquellos que quieran ser colaboradores se conozcan: *Dreams* registra tus actividades dentro del juego y crea un perfil público a partir de esas estadísticas. Otros pueden ver si eres escultor, experto musical, animador, jugador, o una persona que marca tendencia, busca lo mejor y clasifica en grupos de búsqueda las cosas.

Mientras tanto, los desafíos de la comunidad son una manera de hacer que la inmensidad de *Dreams* sea un poco más digerible. «La cultura de quedar para crear cosas es enorme e increíble, por supuesto», dice Reddy. «Lo conocíamos de manera intelectual, pero no lo supimos hasta que empezamos a hacer quedadas semanales en el estudio. Nos dimos cuenta de que debía formar parte del juego». Cada semana se anunciará un tema, y comenzará la creación, con todas las obras visibles o aptas para jugar y el ganador se decidirá por voto popular. Un poco de concentración y competitividad atraerán sin duda a los tímidos recién llegados. «Dejar el folio en blanco es más fácil que cualquier otra cosa», dice Reddy.

Y mientras los retos semanales otorgan una manera de inspirarse gracias a las creaciones de otros, Media Molecule ha asegurado que la selección de *Dreams* será más variada y rica que la de *LittleBigPlanet*. «La experiencia de comunidad de todo el mundo era más o menos la misma», dice Evans. «Pero *Dreams* es mucho más que eso». Sigue a unos creadores en concreto y los sueños a los que llegarás estarán relacionados a tus intereses concretos. Sin embargo, si eliges navegar entre sueños libremente, *Dreams* te proporcionará una secuencia cuidadosamente seleccionada al elegir niveles de mapas de juego de usuarios aleatorios y unirlos con un patrón cronológico.



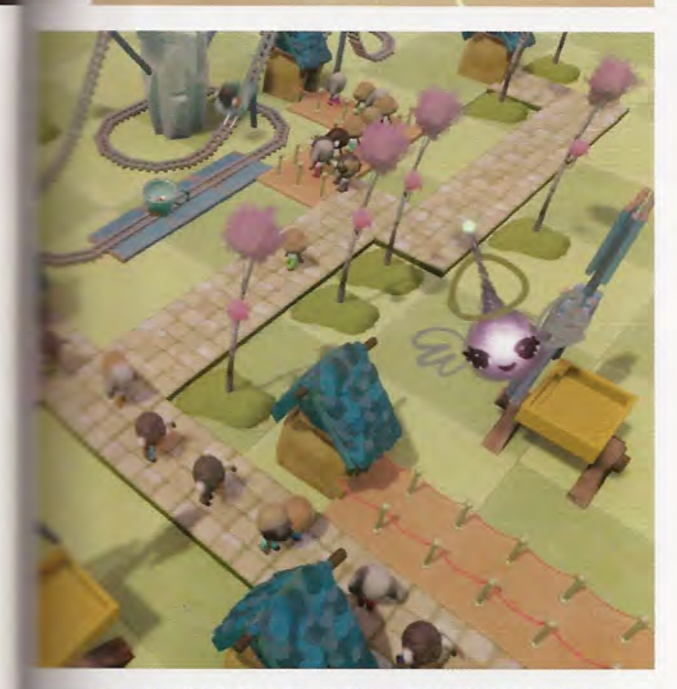




ENCIMA El arte conceptual se creó tanto en el motor como de forma analógica en el estudio de arte de Ettouney. «No hay nada como las pinturas al óleo, pero no podría conseguir las cosas que consigo en *Dreams* con ellas», admite Ettouney.







El rango creativo de *Dreams* es asombroso, y es posible hacer cualquier estilo de juego en cuestión de minutos, ya sea un circuito de canicas, un simulador de ciudades o un minijuego de ritmo dentro de otro juego. [illegible]uney espera que esto sirva para que los cansados desarrolladores de juegos experimenten más: «Algunos se olvidan de que en algún momento fueron niños que dibujaban cosas. Le estamos devolviendo parte de ese tiempo a la gente. Que intenten crear un río aquí, en vez de pasarse cinco días para conseguirlo».

"Tiene la suficiente aleatoriedad y el suficiente orden», dice Evans. «Tienes una sensación de progreso, pero estás navegando entre tres historias diferentes». Evans recuerda al jefe de PlayStation, Shuhei Yoshida, jugando a una demostración de auto-navegación que es una representación ideal del concepto: «Había un mapa de la jungla, y justo al lado estaba esa cosa que era como una línea de consejos», dice. «Salía la calavera y te decía que si sabías que la verdad de la vida era la muerte, y luego tenías que volver a la jungla. Te dejaba sin palabras. Era como David Lynch».

Los delirios febriles y las pesadillas también están disponibles en *Dreams* como juegos de plataformas 3D protagonizados por osos de peluche rosas. El modo Crear será totalmente compatible con VR (aunque no en el lanzamiento, como nos han dicho, sino en el futuro), y se podrán jugar los sueños de otra gente en realidad virtual. Al igual que con cualquier herramienta de creación en línea, el control es todo un reto, y *Dreams* es algo sin precedentes como juego de creación por su potencial contenido gráfico y sexual. Media Molecule se está preparando para actuar de ser necesario. «Con las cosas que pueden ir mal, PlayStation tiene algo en lo que nos podemos apoyar al principio, y después ver qué pasa», dice Reddy. «Tenemos todo tipo de ideas sobre lo que podemos hacer con las clasificaciones de edad y lo que haremos con todas esas diferentes ideas, pero tenemos suerte de tener una base».

La restauración algorítmica ayudará en gran medida a mantener a los jugadores alejados de las cosas que se consideran inadecuadas para ellos, aunque las herramientas de moderación de Sony y una comunidad dispuesta a ello serán claves. Los derechos de autor también estarán muy protegidos. Si decidieras colocar una cantidad ingente de material ajeno en tu creación sin el permiso explícito del poseedor de la licencia, seguramente se detecte y se borre rápidamente. «Y podrías perder privilegios», dice Healey. «No es algo que esté decidido, pero podríamos desactivar la opción de un jugador de importar música».

DREAMS NO TIENE QUE SER UN PELDAÑO A NADA PARA QUE MEREZCA LA PENA

Hay muchas cosas que pueden salir mal, pero Media Molecule está mejor posicionado que nunca para corregirlas. «Ahora mismo, diez años después de *LittleBigPlanet*, la rapidez con la que podemos reaccionar a la comunidad es completamente diferente», dice Reddy. «Alguien podría hacer algo completamente perturbador y para nosotros sería muy fácil entrar y hacer algo al respecto». «Es un riesgo y es trabajo, pero merece la pena», sostiene Evans. «Creemos que *Dreams* hará que aparezcan cosas increíbles, algunas totalmente disparatadas, y a veces, cosas malas. Pero si no corremos ese riesgo, supongo que la alternativa sería que no hiciéramos *Dreams*».

Sin embargo, donde *Dreams* corre menos riesgos es en el momento. *LittleBigPlanet* surgió en una época en la que los jugadores se estaban acostumbrando a la idea de jugar y compartir contenido en línea, así que el nuevo juego de Media Molecule, si se puede llamar así, llega en un momento en el que el antiguo lema de «Juega, crea, comparte» deja de ser un lema para ser una forma de vida diaria. «*Dreams* se va a lanzar a un mundo donde los jugadores ya lo entienden», dice Evans. «Entienden la idea de que pueden expresarse a través de Twitch o Youtube y compartirlo. No tenemos que explicar que está bien hacer algo estúpido si es lo que quieres hacer hoy, el martes o cuando sea».

Quizá lo más importante de todo es que *Dreams* no tiene que ser un peldaño hacia nada en concreto para que merezca la pena. Incluso si decides que no quieres compartir tu trabajo, Media Molecule quiere que los jugadores vean que lo que hacen tiene valor. Ese es todo el sentido de *Dreams*: reavivar la pasión por la ▸

creatividad como juego. «Miramos cómo la gente jugaba al modo Crear de *LittleBigPlanet*», dice Evans. «Era como un iceberg. Había gente que tenía una idea, la pulía y luego la publicaba».

«Pero en realidad, había un montón de gente que entraba en el modo Crear y se divertían como si estuvieran jugando un *sandbox*, pero nunca publicaban nada, simplemente lo dejaban. Se pasaban toda la tarde perdiendo el tiempo; hacían robots gigantescos y un elefante rosa que explotaba, ponían una música tonta, y después, apagaban la PS4 y dejaban de jugar. Hay una creatividad por debajo del iceberg que nunca nadie ha visto. Pero no es algo triste, creas para ti mismo». En un mundo tan increíblemente centrado en la productividad y en tener una valoración sobre lo que haces, la prioridad de Media Molecule sobre la creación sin un orden del día, hacer el tonto porque es divertido, parece totalmente radical. «Creo que pone a prueba la noción de cómo pasamos el tiempo», dice Reddy. «Y cuando estamos con nuestra PlayStation, ¿qué es jugar? Para nosotros, esto es jugar».

DREAMS SUGIERE DE MANERA AMABLE QUE HEMOS OLVIDADO EL PLACER DE CREAR

No todo el mundo entenderá ese concepto. Healey recuerda cuando le mostró *Dreams* a un periodista alemán, por ejemplo. «Me dijo que por qué la gente se iba a molestar en crear cosas. Que cuál era el sentido. Creo que lo que me estaba intentando decir era que si él iba a poner su tiempo en el juego, qué le iba a ofrecer a él». Healey señaló el valor obvio de *Dreams* para los desarrolladores de juegos más novatos, y no es de extrañar, ya que muchos de los trabajadores de Media Molecule empezaron en esto creando niveles en *LittleBigPlanet* desde sus sofás. Sin embargo, la filosofía de Reddy al respecto insinúa el verdadero propósito de *Dreams*. «Es como, ¿por qué hago cosas? En un mundo de juegos, esto me parece bastante interesante: ¿qué hago cuando paso tiempo con la PlayStation? Tengo un montón de opciones: puedo ver algo, tengo muchos juegos... Pero hemos reducido mucho el límite de lo que es el entretenimiento».

En ese sentido, *Dreams* sugiere amablemente que quizá estamos tan acostumbrados a consumir contenido que hemos olvidado el placer de crearlo. El verdadero reto será lanzar ese mensaje a una gran audiencia. «Creo que todo tiene un camino hacia esa creatividad», dice Smith. «Si preguntas si quieren crear algo, es una pregunta aterradora y horrible. Pero piensa en que les das un juego y les preguntas qué haría que fuera mejor. La mayoría de la gente diría rápidamente que esto lo hace mejor. Si pueden hacer eso, hacer que sea mejor e intentar algo nuevo, ese es el camino a seguir».

Dreams es un concepto tan abstracto que desafía el tipo de clasificación fácil que podría propulsarlo a lograr el éxito. Pero la ansiedad del equipo por comunicar lo que *Dreams* es realmente se ha reducido con el paso de los años de desarrollo. A pesar de que todavía luchan para dar una explicación clara, ellos saben lo que, al menos, y están visiblemente más relajados mientras se preparan para el lanzamiento de su beta, y después para el lanzamiento del juego este mismo año. Los jugadores confiados lo entenderán también.

«Creo que básicamente le vamos a mostrar el desarrollo de videojuegos, el arte y la escultura a gente que no tenía interés en esas cosas», dice Evans. «Juegan a *Dreams* y es un verdadero caballo de Troya, y eso me encanta. Nunca pondré en la caja del juego algo como 'Descubre la escultura'. Le das la vuelta a la caja y dirá: 'Ven a jugar a este divertidísimo juego de PlayStation en el que aparecen Frances, Foxy y el sueño de Art'. Pasan dos semanas y dirán cosas como: '¡Mira mi escultura! ¡Es absolutamente genial'. Qué sensación tan increíble la de poder iniciar a la gente». ■





HACER CREER

BONITAS EXPORTACIONES

Se ha insinuado antes, y Media Molecule es reacio a entrar en detalles, pero si creas una obra maestra en *Dreams* y decides que te gustaría venderla, cabe la posibilidad de que sea posible en el futuro. «Lo que diría es que, técnicamente, todo se ha creado de una manera en la que las cosas se pueden exportar», dice Healey. «En un futuro, probablemente la gente pueda usar esto para hacer un juego para PSN, por ejemplo. No es algo de lo que hayamos hablado desde el principio, pero es una de esas metas a largo plazo que tengo en mente. El problema es que tienes que asegurarte de que se acredita a todo el mundo que haya contribuido a tu juego de manera conveniente, es un tema algo pantanoso de abordar». Con suerte, el sistema genealógico integral de *Dreams*, que muestra el usuario de PSN en las creaciones, podría solucionar de alguna manera el problema, aunque creemos que la licencia de usuario final del juego será toda una belleza.





ENCIMA Cada píxel de los entornos de ciencia ficción de Debug se crearon en *Dreams*. Media Molecule no permite que los jugadores importen texturas para preservar la esencial general del juego. Healey dice: «Puede que cedamos a la presión en el futuro, quién sabe, pero se reflexionó bastante sobre esta decisión».

MENTES Y CUERPOS

Cómo se representan las discapacidades mentales y físicas en los juegos: de las historias *indie* a los *shooters* triple A

POR EDWIN EVANS-THIRLWELL

All The Dead Bones es un juego sobre el sufrimiento visto a través de los ojos de otras personas, una historia sobre crecer con una severa deformidad espinal que deja una sensación inquietante en el espectador. Al estar escrito principalmente en segunda persona, el juego obliga al jugador a adoptar una serie de perspectivas incómodas con respecto a su creadora y diseñadora, **Olivia White**, directora ejecutiva de Owl Cave: un extraño que comete una agresión en un parque, un cirujano catastróficamente autosatisfecho, una compradora distraída, una varilla ortopédica. «Básicamente, no quería que los jugadores jugaran a ser yo», nos dice White. «Mis experiencias fueron las mías —y todos los incidentes en *All The Dead Bones* ocurrieron— y, puesto que parte de la trama gira en torno a mis sentimientos de alienación, no quería dar a la gente la impresión de que podían 'meterse en mi cabeza' por así decirlo, o experimentar las cosas como yo lo hice, porque simplemente no tienen la misma discapacidad ni el dolor crónico».

«Hay que mencionar que este juego fue concebido sobre todo para personas sin discapacidades. Otras personas discapacitadas tendrán sus propias historias de *Dead Bones*. Simplemente no pensé que fuera igual de efectivo pedirle a una persona sin discapacidades que empatizara con lo que pasé. También quería hacer hincapié en que cualquiera puede ser despectivo, irreflexivo o intolerante hacia la discapacidad. Creo que en la humanidad está muy arraigado el miedo a la discapacidad, y yo quería que la gente se analizara a sí misma, y considerara momentos en que podrían haber experimentado los roles que estaban desempeñando en el juego».

White, que vive en el sur de Inglaterra, forma parte de un número creciente de desarrolladores que tratan de forma explícita la cuestión de la discapacidad en sus juegos e investigan las posibilidades de una forma de arte que sigue estando dominada por fantasías de poder y escabrosas caricaturas de enfermedades mentales y físicas. Sus otros proyectos incluyen *The Charnel House Trilogy*, una macabra aventura point and click ambientada en un fatídico viaje nocturno en tren, y la aventura postapocalíptica *Richard And Alice*; además de juegos, ha escrito una colección de historias de horror, *Bright Lights And Glass Houses*, y es editora del podcast de horror y ficción *NoSleep*. El interés profesional de White por el horror crea una interesante tensión, dado el tratamiento teatral y denigratorio de la enfermedad mental y física que a menudo recibe el género. «Esto es algo difícil», dice. «Algunas personas dirían que el género del horror no debería tratar la enfermedad mental, pero como persona con un trastorno de personalidad, estoy ▶

totalmente en desacuerdo con eso. Gran parte de mis escritos de terror sirven como catarsis para mí, y en última instancia, muchas enfermedades mentales son horripilantes y terroríficas, y creo que alguien como yo debería ser capaz de explorar esas cosas dentro del género».

«Dicho esto, odio absolutamente cuando el terror se basa en la enfermedad mental; suele ser algo cutre, hortera y poco ético. Los clichés de 'loco en un manicomio con delirios de matar' o 'el asesino esquizofrénico' están tan gastados y además suelen ser muy imprecisos. Parece que se ha abierto la veda para representar la enfermedad mental de forma irreflexiva». La ficción de horror es aún peor cuando se trata de representaciones de la discapacidad física, añade White. «Muchos asesinos *slasher* [en estas historias] matan porque están desfigurados desde su nacimiento o en un horrible accidente, y su apariencia física es utilizada como fuente de terror. Muy rara vez encuentras a un personaje discapacitado en una historia de terror que no sea el malo». En su propio trabajo, White evita diagnosticar a sus personajes o reducir su comportamiento a una discapacidad mental o física. «Cualquier cosa que Rob de *Sepulcre* pueda tener de malo, por ejemplo, los actos malvados que comete, se debe a la influencia de lo sobrenatural, y no quiero confundir las cosas insinuando que es un tema de salud mental».

La compañía independiente The Deep End Games, con sede en Boston, también ha luchado contra la vinculación de discapacidad con terror. Su primer lanzamiento, *Perception* (recientemente adaptado a Switch), nos pone en la piel de una mujer ciega, Cassie, que explora una casa misteriosa que recuerda de sus sueños. El juego se basa en la investigación de posgrado sobre tecnologías para personas con discapacidad visual de Bill Gardner, director y veterano de Irrational Games, y se basa en el concepto de ecolocalización, al que sus creadores fueron introducidos por Daniel Kish, director de World Access For The Blind. Los jugadores se orientan tocando el bastón de Cassie contra las superficies para iluminar brevemente las partes cercanas de la casa, al igual que algunas personas con discapacidad visual se orientan escuchando cómo los sonidos son alterados por el entorno. Sin embargo, no siempre es seguro hacer ruido, ya que una especie de insecto sigue el rastro de Cassie, lo que nos obliga a trazar nuestros pasos de memoria en ciertas áreas para evitar ser detectados.

Podríamos interpretar que el juego se limita a vincular la ceguera con el miedo y la inseguridad, pero la escritora y productora de *Perception*, Amanda Gardner, argumenta que el juego trata fundamentalmente de «mostrar cómo Cassie lo tiene todo bajo control, a pesar de estar en una situación en la que la mayoría de la gente se sentiría bloqueada. Es valiente, sarcástica y tiene gran seguridad en sí misma. Lo terrorífico del juego gira en torno a lo que sucedió con las antiguas víctimas de la casa, mientras que Cassie es una heroína valiente que simplemente resulta que es ciega. El hecho de que las personas videntes consideren que ser ciego es algo aterrador no significa que lo sea para las personas ciegas. Eso es parte del estereotipo que intentamos destruir. Una persona ciega a quien entrevistamos dijo algo que realmente se nos quedó grabado: 'Todos estamos temporalmente capacitados'. La gente ciega no camina aterrorizada. Los videntes caminan aterrorizados por perder la vista».

Además de su recreación visual de la ecolocalización, *Perception* también muestra cómo una persona con discapacidad visual puede usar la tecnología para interpretar su entorno. Cassie es capaz de llamar a una persona vidente para ayudarle con las tareas a través de la cámara de su teléfono utilizando la aplicación 'Friendly Eyes', una variación de la aplicación real 'Be My Eyes'. Este compromiso lúdico con los aspectos prácticos cotidianos contrasta con el papel más espectacular que juegan las ayudas a la discapacidad en éxitos como *Deus Ex: Human Revolution* o *Call Of Duty: Black Ops 3*, donde los protagonistas están dotados de miembros biónicos y otros accesorios. «La fantasía del poder de la discapacidad es el ámbito en el que los juegos con frecuencia representan la discapacidad», dice White. «*Metal Gear Solid V, Bionic Commando, The Surge*... todo tipo de juegos incluyen ese elemento. Pero rara vez nos explican algo sobre la discapacidad; más bien, la discapacidad sirve como una explicación de por qué ese personaje fue capaz de ser 'ascendido', por así decirlo».

«Estábamos muy entusiasmados al añadir esas características al juego, porque mucha gente no conoce los recursos que hay para la gente ciega», dice Gardner. «¿Pero sabes lo que encontramos? No hay ningún camino establecido. En parte esperaba que cada persona ciega con la que hablamos usara iPhone con modos de accesibilidad activados. Esperaba un uso extensivo de Jawbone, un *software* de reconocimiento de voz. Supongo que esperábamos un patrón. En realidad, cada persona con quien nos reunimos tenía sus propios métodos que le funcionaban mejor. Esto nos inspiró. Nos dio la confianza para seguir adelante con la idea de que no hay un camino correcto o incorrecto».

Allí donde *All The Dead Bones* se enfrenta a la discriminación contra las personas con discapacidad, *Perception* también vincula su explo- ▶

ACCEDER A TODAS LAS ÁREAS

Una manera de mejorar la representación de la discapacidad que hacen los videojuegos sería facilitar más encuentros entre personas con y sin discapacidad. Olivia White observa que la industria podría hacer mucho más para ayudar a los desarrolladores con discapacidades a asistir a eventos y reuniones. «Incluso los programas y las exposiciones que quieren presentar charlas sobre la representación de la discapacidad y la accesibilidad con frecuencia hacen las cosas mal. Nunca hay facilidades para que los desarrolladores o periodistas discapacitados participen a distancia, ni tampoco los eventos dejan claro cómo de adaptadas están sus instalaciones, y en general no hay mucha conciencia entre la gente que trabaja en la industria, particularmente en la escena *indie*. Si no puedes ir a todos los eventos, a menudo te ignoran, y sería bueno que la gente se esforzara para incluir a la gente discapacitada que tiene pasión y ganas de participar, pero a quienes les falta la capacidad física para hacerlo».





La CEO de Owl Cave, Olivia White (arriba) y Amanda Gardner, cofundadora de Deep End Games.

«No tienes elección aquí. Tienes que decir algo». *All The Dead Bones* a menudo invoca la ausencia de elección para recordar a sus lectores los momentos en los que podrían haber tomado distintas elecciones.


«LA FANTASÍA DEL PODER ES EL ÁMBITO EN EL QUE LOS JUEGOS CON FRECUENCIA REPRESENTAN LA DISCAPACIDAD»

GARDNER SE MUESTRA FIRME AL AFIRMAR QUE UNA PERSONA CIEGA PODRÍA JUGAR A *PERCEPTION* HASTA EL FINAL

ración de la ceguera a una historia cultural de misoginia, en concreto, en la profesión médica norteamericana. En un guiño al trabajo de Bill Gardner en la serie *Bioshock*, Cassie recopila los recuerdos de anteriores ocupantes de la casa como diarios sonoros, entre ellos el relato de una mujer medicada por su esposo médico. «*Perception* trata sobre cualquiera a quien se le ha dicho 'no'», dice Gardner. «No es solo el protagonista ciego, son las mujeres de la mansión las que han sido manipuladas, oprimidas y asesinadas solo por haber nacido mujeres. Es sobre la experiencia de que no te crean, o no crean en ti. Es sobre ser drogado porque estás 'histérico', sobre ser rechazado porque no eres considerado lo suficientemente fuerte, sobre tener menos poder porque eres una mujer discapacitada, y sobre un hombre que puede apoderarse de tus propiedades porque tu marido murió y tú puedes fácilmente ser etiquetada como un peligro para la sociedad».

Esta ampliación del punto de vista se ha producido, quizás, a costa de investigar casos insidiosos de prejuicios contra personas ciegas o con visión parcial. «Uno de los temas habituales que aparecieron en nuestras entrevistas fue la frustración con los prejuicios más sutiles de las personas videntes», dice Gardner. Escribimos e implementamos parcialmente una serie de *flashbacks* en los que Cassie interactúa con personas que tienen nociones preconcebidas de lo que ella debería o no debería hacer. Uno de ellos se centraba en la carrera de Cassie como escultora, y el tipo de reacción confusa que recibió como artista ciega. Los *flashbacks* terminaron siendo eliminados por varias razones, pero sobre todo encontramos que los jugadores 'compraron' a Cassie y su historia y los flashbacks parecían ser superfluos y distraían del principal impulso de la narración».

De forma más significativa, *Perception* hace concesiones en la navegación, permitiéndote ver puntos de ruta narrativos y escondites a través de objetos. Esto nos indica la dificultad de representar discapacidades fielmente en una obra de entretenimiento comercial, donde se espera un cierto nivel de accesibilidad y claridad. Por todo eso, Gardner se muestra firme al afirmar que una persona ciega podría jugar el juego hasta el final, aunque esto no esté oficialmente apoyado en el diseño. «Nos habían llegado peticiones para que el juego fuera accesible para personas invidentes desde el comienzo. Habíamos estado trabajando con una empresa que contaba con una increíble tecnología de espacialización del sonido como parte de un intento de asistencia en el juego para invidentes. Desafortunadamente, la compañía fue comprada cuando estábamos a mitad de la implementación y no pudimos usar la tecnología. Es algo que hemos seguido explorando a lo largo del desarrollo y en el tiempo que ha transcurrido desde el lanzamiento, pero no hemos encontrado soluciones que nos satisfagan».

El problema de cómo describir constructivamente la discapacidad en una obra de entretenimiento es parte integral de *Wolfenstein: The New Order* y *Wolfenstein: The New Colossus*, *shooters* de historia alternativa que a menudo juegan a ser una parodia medio intencionada del género. A diferencia de los otros juegos, las representaciones de *Wolfenstein* sobre la discapacidad no se basan en una experiencia de primera mano ni en la investigación científica, y tienen limitaciones obvias. Ambientado en un escenario visiblemente perturbado en los años 60, en el que los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial utilizando tecnología robada de una orden judía secreta, los juegos utilizan caricaturas como Max Hass, un estereotipado «gigante apacible» con un comportamiento infantil y el habla dañada debido a una lesión cerebral grave. MachineGames a menudo trata la discapacidad como un simple y rudimentario truco argumental: hay un personaje con un trastorno de salud mental en *The New Colossus*, por ejemplo, que existe para ayudarte en una misión en la que debes hacer frente a un brote de paranoia violenta.

El director creativo **Jens Matthies** es muy franco acerca de la superficialidad de este retrato. «Podría ser tan simple como la silueta de su cabeza», dice sobre el origen de Max Hass. «Podría ser simplemente la visión de un tipo a quien le falta la mitad de la cabeza, lo que a su vez podría venir de que una vez leí un artículo en un periódico sobre un caso real». Sobre Caroline Becker, una líder de la resistencia que en *The New Order* usa una silla de ruedas, dice: «Pensamos que sería genial que la que es quizás la persona más fuerte mentalmente en el equipo tuviera una discapacidad física significativa. Esa clase de yuxtaposición siempre es interesante». Aunque las caracterizaciones individuales no tienen demasiado buen gusto, los juegos de *Wolfenstein*, al menos, expresan la discapacidad como algo común y poco romántico allí donde otros juegos la ignoran o la fetichizan. «Pienso que muchos escritores creen que, porque un personaje es tan diferente a mí, tengo que acercarme a él como si fuera un extraterrestre», comenta Matthies. «¿Qué hacen los alienígenas? Vamos a investigar. Bien, los alienígenas hacen esto, así que ahora mi personaje hace lo mismo». MachineGames, dice, toma un rumbo menos clínico y más empático: «Tratamos de ▶



Aunque todavía está pensada para un público sin problemas de visión, la última versión de *Perception* incluye opciones para jugadores con visión deficiente; estos ajustes incluyen subtítulos redimensionables y con colores.

RECONSIDERAR EL JUEGO DE ROL

Marcar cierta presencia en lo que a representación de la discapacidad se refiere corre el riesgo de incurrir en el formulismo. El embajador de Special Effect y director de Flipbook Productions Mohammed Hossain, explica que sería «fantástico» ver más personajes con discapacidades en juegos con gran cantidad de ellos, pero cree que el argumento debe justificarlo. «Normalmente, en los RPGs puedes escoger distintos personajes que suelen responder a la definición de físicamente capaz», señala Hossain, que sufre parálisis cerebral y va en silla de ruedas. «Sería muy interesante contar con otros tipos de representación y poder escoger a un personaje con algún tipo de discapacidad, ya fuera física o mental, pero supongo que todo depende de la narrativa». Un ejemplo de RPG que intenta representar una condición mental podría ser *Dragon Age*, que cuenta con personajes que presentan trastorno bipolar, manía y autismo. Estos personajes han causado reacciones variadas a jugadores afectados por estas condiciones, y los guionistas han evitado comentar el tema.



Jens Matthies, director creativo y cofundador de MachineGames.

concebir los personajes de forma tan íntima como escribiríamos la historia de nosotros mismos».

Los juegos también sirven como ilustraciones útiles, un tanto autoconscientes, de la dificultad de contar historias sobre la discapacidad en el contexto de un juego de gran presupuesto, en el que los jugadores son generalmente seres sobrehumanos que desarrollan constantemente sus capacidades a medida que la narrativa se desarrolla. «De hecho, en este tipo de juegos, también se eliminan las incomodidades que ya experimenta alguien sin discapacidades», apunta Matthies. «No precisamente en todos los juegos tienes que ir al baño, o tienes que dormir, o comer, todo eso. Gran parte de los detalles cotidianos se eliminan de la mayoría de los juegos, y quizás el elemento más importante sea la velocidad y el comportamiento». En ese contexto, la decisión del desarrollador MachineGames de comenzar *The New Colossus* con un BJ Blazkowicz parapléjico que lucha desde una silla de ruedas se parece bastante a un punto de partida, aunque este desempoderamiento inicial se olvida pronto en una oleada de modos de armas y actualizaciones de habilidad, culminando en un cuerpo recién estrenado desarrollado en laboratorio.

Hellblade: Senua's Sacrifice es una investigación más sostenida y elaborada sobre la discapacidad. La historia de una guerrera celta en una misión para rescatar el alma de su amante de Helheim, la tierra nórdica de los muertos, combina la mecánica de acción familiar en tercera persona con una recreación suavizada, aunque potente, de la psicosis, una condición de salud mental que puede comportar alucinaciones visuales y auditivas. El juego comenzó su andadura como un juego de fantasía oscura más genérico, inspirado vagamente por el personaje de Kai en la épica de acción *Heavenly Sword* (2007), de Ninja Theory. «Le dije: '¿Qué pasaría si Kai creciera? ¿Qué vería en el mundo? ¿Cómo lo interpretaría?», nos cuenta **Tameem Antoniades**, cofundador de Ninja Theory y director creativo del juego. «Cuando la ves en *Heavenly Sword* está hablando con el aire, conversando con entidades invisibles. ¿Y si pudiéramos verlas? Y luego pensé, bueno, la gente experimenta ese tipo de cosas. Y empecé a investigar esas experiencias y lo encontré aterrador, no me di cuenta de que la gente sentía tanto horror a diario».

Hellblade es, en cierto modo, simultáneamente un desmantelamiento y recuperación de los clichés de la cultura pop sobre la locura y el engaño que están presentes en los juegos anteriores de Ninja Theory. Su lenguaje cinematográfico es comparable al de *Devil May Cry*, con vívidas apariciones y extravagantes transformaciones ambientales, pero allí donde en la dirección de *DmC* podíamos rastrear la influencia películas como *Origen* o *Están vivos*, *Hellblade* se basa en conversaciones con neurocientíficos de la Universidad de Cambridge y estudiantes de Recovery College East, una institución que proporciona apoyo a largo plazo a personas con discapacidades mentales y físicas. Esto ha ofrecido a Ninja Theory una nueva visión de recursos tan usados como el *flashback*. «Una de las mujeres con las que hablamos describió cómo eran los *flashbacks* para ella, y no son como lo que ves en las películas, donde se hacen muchos cortes rápidos. Parece que el *flashback* está emergiendo a tu alrededor, es borroso y confuso, y puede volverse más claro con el tiempo o menos claro, pero te quedas atrapado en él y te conviertes en parte de él».

Al convertir una fantasía celta en un estudio alegórico de una enfermedad mental grave, Antoniades y su equipo se vieron obligados a enfrentarse a muchos de sus propios prejuicios e ideas preconcebidas. «Creo que, como mucha gente, no entendía realmente lo que es la psicosis», admite. «Sabía que tenía que ver con dar forma a la realidad, malinterpretarla, pero no estaba seguro de las connotaciones violentas, porque 'psicopatía' es una palabra muy parecida, y una vez que entendí que hay una diferencia muy clara entre ambas, me llamó la atención la frecuencia con la que las palabras se usan indistintamente: en publicaciones profesionales y en los medios de comunicación aparecen frecuentemente entremezcladas». Para aclarar los términos: la psicopatía es una forma más severa de trastorno conductual antisocial que puede llevar a acciones imprudentes, violencia o actividad criminal. El juego evita sugerir que la aptitud marcial de Senua sea una consecuencia de su psicosis, pero al esforzarse por reinventar los clichés cinematográficos en torno a la enfermedad mental en lugar de contar las cosas desde cero, tiene que luchar contra el legado de tergiversaciones que ha habido en el género de terror. «En ningún momento pensé que fuera terror», comenta Antoniades. Fue solo cuando empezamos a mostrar el juego a la gente cuando empecé a decir: 'Hala, esto es un juego de terror. No era la intención inicial, pero claramente es así como está saliendo'».

Senua es acompañada en su viaje a través de Helheim por un número de voces, nombradas en los créditos como las Furias, en aparente referencia a las vengadoras Erinias de la mitología griega. A medida que exploras las islas azotadas por el viento, luchas contra ▶

EL SEXO IMPORTA

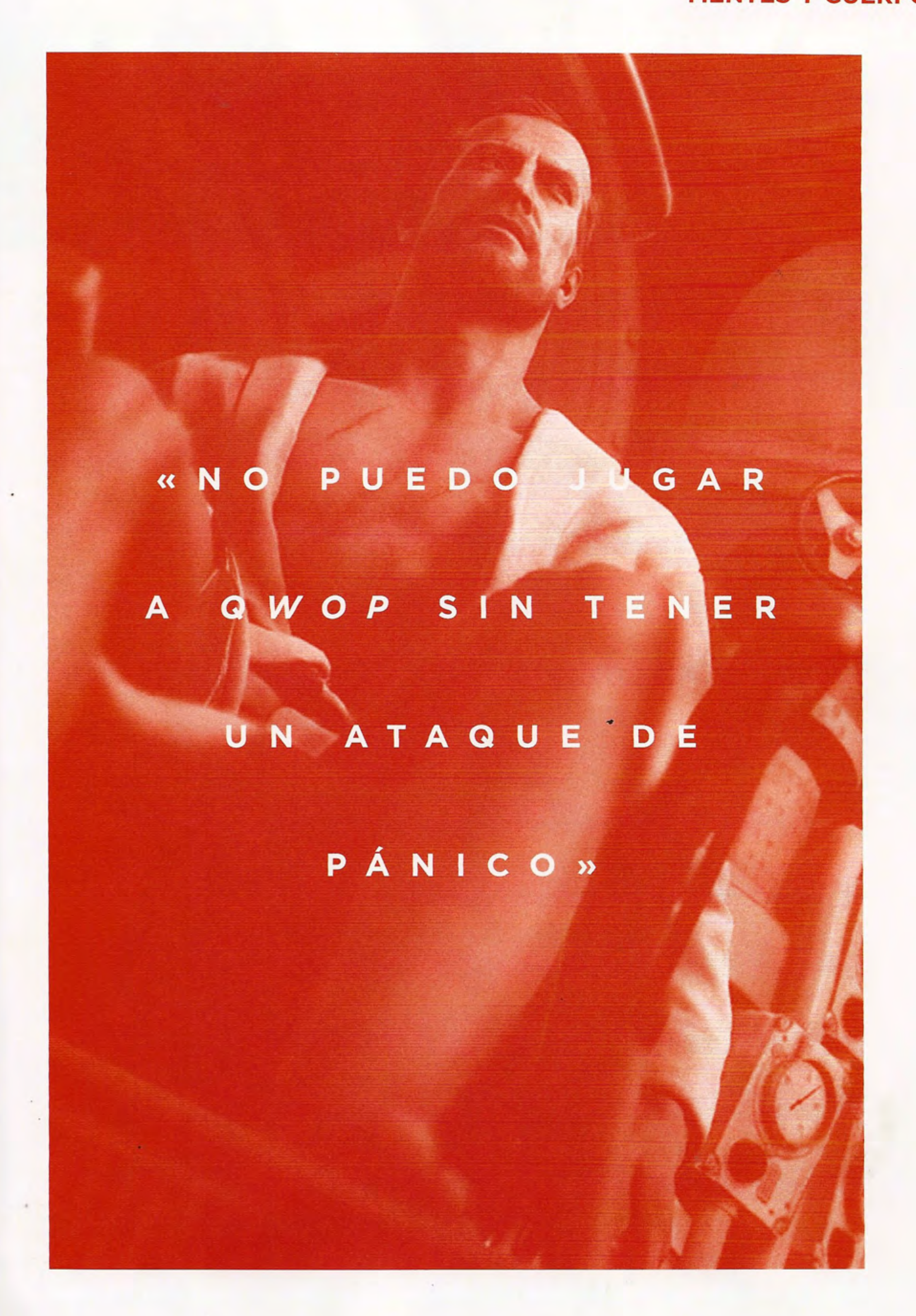
En ningún otro ámbito la discapacidad física o mental es objeto de mayor control por parte de la sociedad que en el de la sexualidad. A menudo se asume que las personas con discapacidades no tienen relaciones sexuales, un prejuicio que los juegos de Olivia White se esfuerzan por combatir. «Sufro de mucha ansiedad sexual compleja y una relación difícil con mi cuerpo a causa de mi discapacidad —mi columna vertebral solía estar muy visiblemente deformada—, así que es un tema fascinante para mí», dice. «Se supone con tanta frecuencia que las personas discapacitadas no tienen identidad sexual, cuando la verdad es que somos tan sexuales como cualquier otra persona. Tratar de estos temas en mi trabajo me permite afrontar mis conflictos en este ámbito y ver cómo la sociedad los presenta comparado con cómo es mi relación con ellos». White observa que los juegos habitualmente «evitan» representar el sexo, a pesar de ser un hecho de la vida: sus creaciones responden a esto tanto como a la negativa a asumir que las personas con discapacidad tienen deseos.

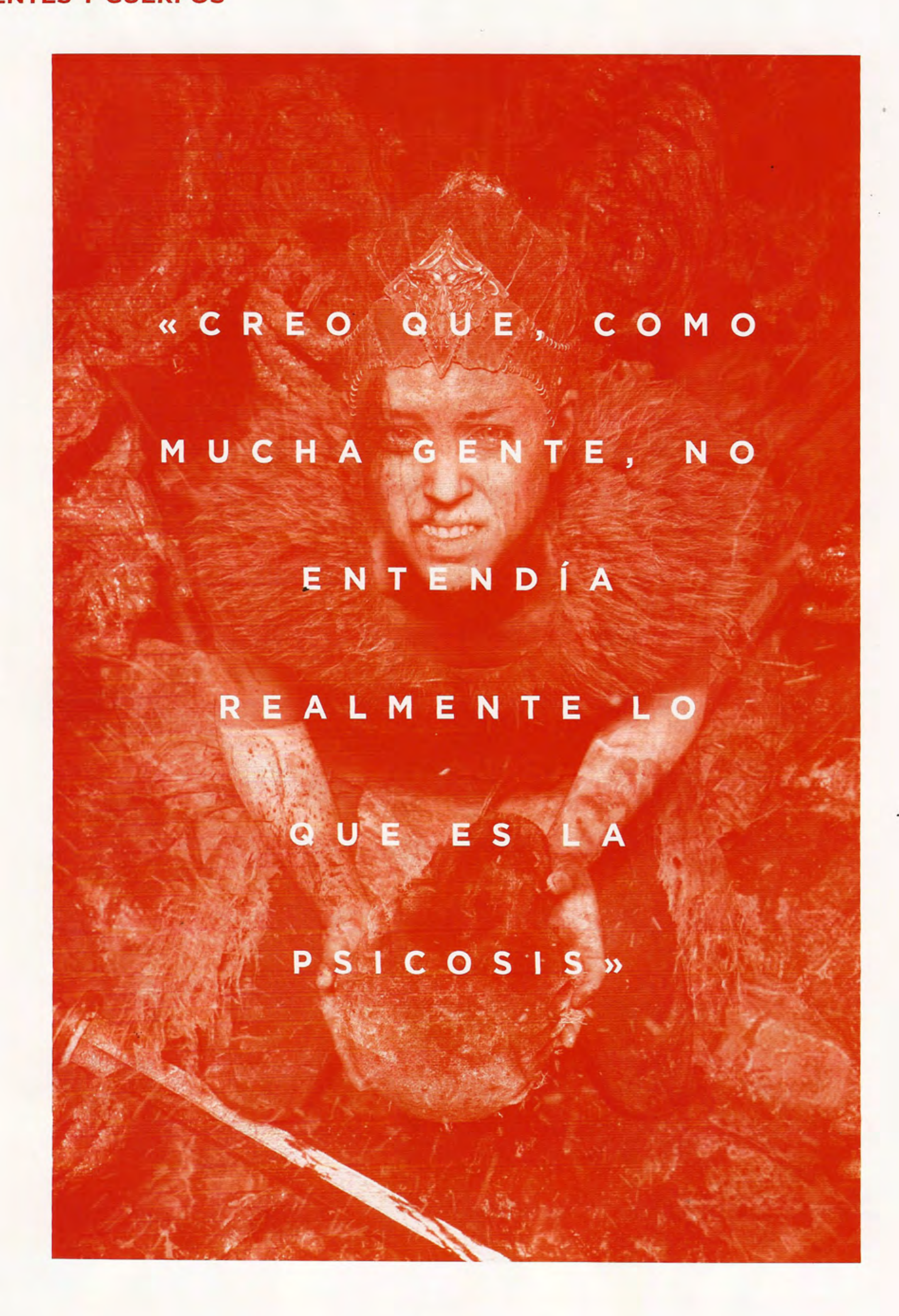


Tameem Antoniades, director creativo de Ninja Theory.



Según el diseñador Jakob Ericsson, los combates con silla de ruedas de *Wolfenstein: The New Colossus* se inspiraron en vídeos de personas usando sus sillas de ruedas en *skateparks*.


«NO PUEDO JUGAR A *QWOP* SIN TENER UN ATAQUE DE PÁNICO»


«CREO QUE, COMO MUCHA GENTE, NO ENTENDÍA REALMENTE LO QUE ES LA PSICOSIS»



Tameem Antoniades argumenta que los jugadores están más abiertos a aprender sobre la psicosis en un juego histórico de fantasía como *Hellblade* que en uno que se situase en la actualidad.

espectros enmascarados con calaveras y resuelves simples rompecabezas visuales, estas voces animan y regañan, guían y hacen burla. Algunas voces asumen la apariencia visible de figuras de su pasado, y ocasionalmente, Senua se dirige al jugador como si hablara con una de estas personas, haciendo un breve contacto visual mientras la cámara la rodea. Estas interacciones se basan, una vez más, en relatos personales sobre la psicosis. «No necesariamente lo llamarían voces», explica Antoniades. «Les pondrían nombre, porque algunos de los personajes que viven en sus cabezas son personajes que han conocido desde la infancia, con personalidades desarrolladas, a algunos de los cuales llamarían amigos, a otros matones, algunos son pequeños fragmentos como las Furias, mientras que otros son personajes plenamente desarrollados».

El hecho de que Senua trate al jugador como una de sus voces está diseñado para revelar algo de la complejidad de nuestra vida mental en general, sugiere Antoniades. «Creo que tenemos todo tipo de personajes que viven en nuestras cabezas, algunos basados en personas conocidas, un progenitor o tutor o lo que sea, y lo único que nos separa de las personas con psicosis que escuchan voces es que nosotros englobamos esas voces dentro de nuestro sentido del yo, y cuando no están dentro de nuestro sentido del yo aparecen como externas. Y esto se puede aplicar no solo a los personajes, sino también a las cosas que hacemos: cuando conducimos, una parte de nuestro cerebro conduce el coche mientras con otra pensamos en otras cosas. Y por eso tú, como espectador, como jugador, estás realizando una función. Eres la parte de ella que la conduce físicamente a través del mundo, pero aún así eres parte de ella».

Pese a sus buenas intenciones, *Hellblade* se mueve por una línea desigual entre el estudio psicológico y la fábula escapista. En tanto que se trata de un viaje de un héroe clásico que sigue un patrón lineal de crisis y revelación, está mal provisto para investigar los detalles más prosaicos de un trastorno como la psicosis. También puede reducir los síntomas de la psicosis a un conjunto de herramientas de la interfaz: durante el combate, por ejemplo, las alucinaciones de Senua pueden alertarte sobre los ataques entrantes, o darte pistas sobre las debilidades del enemigo. De forma más positiva, su historia explora cómo el trauma de una enfermedad mental puede tener tanto que ver con la forma en la que se abusa o se descuida a los que sufren como con los síntomas de la enfermedad en sí. Si la caracterización de la psicosis del personaje de Senua como «maldición» u «oscuridad» puede parecer que perpetúa clichés dañinos, el juego también revela cómo esta caracterización surge de las creencias y juicios de los que la rodean.

Tanto White como Gardner consideran que los desarrolladores de juegos todavía son bastante renuentes a explorar abiertamente el tema de la discapacidad, aunque lo tratan implícita o involuntariamente. Gardner argumenta que los juegos están «empujando los límites ahora mismo de lo que antes era tabú, como las discapacidades, especialmente en el ámbito indie», pero no obstante encuentra que las normas que prevalecen sobre lo que es aceptable son frustrantes. «En una reseña de *Perception* se dijo que no debimos haber insinuado abuso sexual, y que el tema no pertenecía a los juegos. ¿Puedes imaginar hacer un comentario como ese ahora?». A White, por su parte, le gustaría ver más juegos que representen la discapacidad sin convertirla en objeto de burla. «Escribí un artículo hace unos años sobre cómo *Octodad* servía como una gran analogía sobre la discapacidad, y aunque descubrí que esa no era la intención del desarrollador, lo citaría como un excelente ejemplo de cómo hacer que uno pensara en esos temas».

Sin embargo, agrega que jugar a juegos que tratan sobre la discapacidad de forma explícita puede ser traumático para los que viven con ella. «No puedo jugar a *QWOP* [simulador de movimiento de extremidades basado en navegador] sin tener un ataque de pánico, me hace recordar a cuando tuve que aprender a caminar de nuevo después de una cirugía de columna vertebral. Así que, aunque me gustaría ver más representaciones del tema en una línea didáctica, no es algo con lo que yo personalmente quiera involucrarme muy a menudo». White también sugiere que los desarrolladores no necesariamente necesitan analizar estas condiciones. De alguna forma, es una simple cuestión de reconocer que tales personas y sus experiencias existen en un área en la que ella siente que la industria está rezagada con respecto a la a menudo vilipendiada comunidad de «jugadores». «Lo que me gustaría ver es a más personajes discapacitados que sean simplemente... discapacitados, porque algunas personas están discapacitadas. PNJs en sillas de ruedas, o con ayudas para caminar, cosas así. Porque esto es creíble y, en el contexto apropiado, de todos modos, hace que la construcción del mundo sea más creíble. Es algo en lo que no parece pensar mucha gente cuando se trata de representar las cosas». ■

DEFINIR LA DISCAPACIDAD

Como término legal y de uso común, se ha hecho referencia a la discapacidad para cubrir un rango muy variado de situaciones. ¿Podría la amplitud del término ser contraproducente, o es útil tratar a muchos tipos de personas bajo una sola etiqueta? "Prefiero la palabra 'discapacidad' a la palabra 'discapacitado' porque, aunque es una definición amplia, creo que es más precisa", comenta Mohammed Hossain, director de Flipbook Productions. "Siento que la palabra 'discapacitado' es un poco más degradante, ya que técnicamente significa que no estás funcionando, mientras que 'tener una discapacidad' significa que todavía puedes funcionar y ser la misma persona que antes. Esta fue una de mis batallas en la universidad". Olivia White argumenta que, aunque es importante que la gente entienda las diferencias entre discapacidades, el término "discapacidad" sigue siendo útil. "Es directo y descarnado, algo que muchas personas no discapacitadas han intentado cambiar a lo largo de los años, decidiendo que es 'ofensivo' y prefiriendo expresiones como 'con capacidades diferentes'. Esto es una tontería. Mi discapacidad es una desventaja, un lastre. Pretender lo contrario me impide conseguir el apoyo que necesito"



Mohammed Hossain, director y desarrollador de Flipbook Productions.

YOSUKE MATSUDA

El presidente de Square Enix reflexiona sobre Marvel, VR y el último renacimiento de *Final Fantasy*

POR EDWIN EVANS-THIRLWELL

Con el siempre cambiante *Final Fantasy* como saga insignia, Square Enix es un editor que tiende a renacer de sus cenizas, y la media década desde la dimisión del director general Yoichi Wada ha sido ciertamente tumultuosa. *Final Fantasy XIV* y *Final Fantasy XV* han regresado de las puertas de la muerte. La antigua saga *Tomb Raider* se ha reinventado con *Uncharted*. *NieR: Automata*, la accidentada secuela de un oscuro éxito de culto, se ha convertido por sorpresa en un éxito *mainstream*. *Hitman* ha resucitado como un aclamado simulador episódico, y se ha malvendido dramáticamente para redistribuir recursos. Square Enix tiene un amplio portafolio, que se extiende desde los JRPG creados por Tokyo RPG Factory hasta éxitos europeos poco convencionales como *Life is Strange*. Según el presidente y director, Yosuke Matsuda, esa amplitud es vital, incluso cuando crea ineficacia. Hablamos con él sobre los recientes actos de reinvención y lo que les depara el futuro a sus licencias más conocidas.

Ha hablado sobre la importancia de redescubrir las raíces del rol japonés de Square Enix. ¿Qué representa para usted hoy en día el JRPG, como concepto y en relación a su comunidad de jugadores?

Mientras se trate de un RPG hecho por un equipo de desarrollo japonés, me parecerá correcto llamarlo JRPG, supongo, siempre y cuando sea un juego bueno e interesante. Creo que lo que piensen los equipos que crean estos juegos es algo irrelevante, ya que la opinión pública es más importante. Pienso que mucha gente todavía considera que los RPG japoneses deben tener un sistema por turnos. No pienso que la idea de un juego por turnos esté obsoleta ni pasada de moda, pues es un estilo de juego como cualquier otro, y mientras queden en Japón equipos que quieran continuar haciéndolos, así debería ser. Juegos como *I am Setsuna y Lost Sphear* encajan en esa categoría y, fuera de ella, *Persona* últimamente ha funcionado muy bien. Con los juegos de Tokyo RPG Factory, pienso que la manera en que los enfocas refleja que has de respetar los juegos más antiguos, pero lo más importante es que estás creando juegos actuales. Se mantiene dentro del estilo por turnos, pero intenta crear un juego para el público actual.

¿Trabajará Tokyo RPG Factory en algún título antiguo de Square Enix, como *Chrono Trigger*?

Su política es centrarse en nuevas IPs y nuevos títulos, y no creo que eso vaya a cambiar en un futuro cercano. Tenemos muchos juegos, y hay antiguas IPs que hicimos en la época de Super Nintendo que puede que algún día recuperemos, pero no se cederán a Tokyo RPG Factory. Ahora están centrados en crear nuevos juegos. Por otro lado, esos antiguos juegos e IPs, que podríamos querer recuperar, estarían diseñados por los equipos originales de Square Enix.

Como plataforma que se centra más en las ideas y el estilo que en la tecnología, parece que Switch es el sistema ideal para los proyectos de Tokyo RPG Factory. ¿Cómo han funcionado hasta la fecha los juegos de Square Enix en Switch, y cómo explorarán esa plataforma en el futuro?

¡No han ido nada mal! La consola lleva un año en el mercado, que no es mucho, pero todos los editores que estamos trabajando en Switch ya hemos hecho unas cuantas cosas. Es una plataforma muy atractiva, y muchos de los trabajadores de la compañía tienen ganas de crear juegos para Switch.

Ha hablado sobre la importancia del *free-to-play* y los sistemas de beneficios indirectos para el negocio de Square Enix. ¿Cómo superan la hostilidad por parte de los jugadores hacia estrategias como las microtransacciones?

Muchas veces pienso que, cuando la gente escucha la frase «juegos como servicio», se centra únicamente en el problema de las microtransacciones. Nosotros lo enfocamos de una manera más amplia. Si te tomas la idea de añadir cosas a un juego tras su lanzamiento como una forma de mantenerlo fresco y emocionante, y de hacer que la gente siga jugando durante mucho tiempo de diversas maneras, entiendes que va mucho más allá de las microtransacciones. La gente se centra demasiado en lo negativo.

***Final Fantasy XV* ha experimentado un increíble renacimiento, de *vapourware* a *best-seller*. Parece**



que el concepto de viaje relajado a través de un mundo abierto ha atraído a muchos jugadores que se sintieron desanimados en el pasado. ¿Es esa una valoración justa?
Final Fantasy es, básicamente, un nuevo juego en cada entrega. Cada vez que decidimos hacer uno, los directores del equipo intentan llevar ese nuevo juego mucho más lejos que el anterior. Con *FFXV* probaron muchas cosas nuevas: el hecho de que se convirtiera en un RPG de acción, el mundo abierto que creamos, y la estructura de juego, que es diferente en muchos sentidos. Los personajes son ciertamente memorables. Creo que uno de nuestros mayores logros es reconstruirlos para captar a una nueva generación de *gamers*. Si observas los datos demográficos de *XV*, te darás cuenta de que atrajo a muchos jugadores jóvenes. Pero lo importante, dada la tradición de la saga, es crear algo nuevo y distinto cada vez, y eso no solo lo ha logrado *Final Fantasy XV*, sino también cada una de las entregas de la saga hechas hasta el momento.

Hay equipos que dirían que reinventar la rueda cada vez es ineficaz. ¿Cómo mantienen los costes bajos entre entregas?
Tienes que pensar en la eficacia, eso es innegable, pero precisamente porque *Final Fantasy* es nuestra saga insignia, en algunos aspectos se tiene que hacer así. Cuando conoces al dedillo cómo se llevan a cabo los procesos de desarrollo para cada título, existen cantidad de pequeñas cosas que puedes hacer para mantener la eficiencia en los costes. Nuestro objetivo de cara al futuro es lograr que *Final Fantasy* conserve su frescura y seguir sorprendiendo a los fans para preservar su valor.

Algo parecido ha ocurrido con *Final Fantasy XIV*, que ha regresado del abismo: hasta crearon un apocalipsis *in-game* para preparar el terreno para la expansión *Realm Reborn*. ¿Qué vida útil cree que le espera? ¿Se trata de atraer a nuevos jugadores, o de mantener feliz a la comunidad ya existente?
¡Queremos que dure todo lo posible! Si observas las cifras de los MMOs, normalmente empiezan con una gran audiencia y luego poco a poco va decreciendo, y cuando hay una actualización o un pack de expansión vuelve a subir para, lentamente, bajar de nuevo. Con ▶

XIV sigue subiendo. El lanzamiento de *Stormblood*, la primera expansión, superó todas las expectativas. Fue sorprendente. Es como un juego: las actualizaciones vuelven a despertar el interés de algunos de los antiguos jugadores y, a la vez, atraen a otros nuevos.

Ciertamente, es poco habitual ver cómo un MMO por suscripción logra ese tipo de crecimiento. ¿Prevé algún cambio en el modelo de beneficios del juego a un par de años vista, como, por ejemplo, pasar a *free-to-play*?
No nos lo planteamos. Queremos hacerlo lo mejor posible como MMO por suscripción.

Square Enix tiene un amplio número de sucursales y propiedades norteamericanas y europeas. ¿Cuál es el secreto para dirigir estos equipos en diferentes regiones? ¿Qué nivel de independencia tienen?
Estamos pendientes de ellos. Cada estudio tiene un jefe que me mantiene informado, y nuestro director, Phil Rogers, mantiene contacto con cada uno de ellos. Normalmente, nos ponemos al día una vez por semana o, como mínimo, una vez al mes. Obviamente, hoy en día las videoconferencias lo hacen todo mucho más fácil. Nos mantenemos informados, nos enseñan la producción y así lo mantenemos todo bajo control. Justo hoy, mientras estoy en Londres, he podido echar un ojo a algunos de los proyectos en los que estamos trabajando, algo que hacemos a menudo. Somos muy abiertos con nuestra comunicación.

En particular, ¿qué le depara el futuro a *Deus Ex Universe*? ¿Sigue viéndolo como un gigantesco proyecto *cross-media*, al estilo de *Deus Ex: Mankind Divided*, que vendió menos de lo deseado?
Para nosotros es una franquicia muy importante, sí. Por internet circulan rumores muy extraños, pero dudo que alguien de la compañía haya dicho esas cosas. Estamos explorando todo tipo de escenarios sobre qué podemos hacer con el próximo *Deus Ex*. Como se trata de un desarrollo interno y no tenemos recursos ni personal ilimitado para estos proyectos, tenemos que intentar resolver el rompecabezas. Obviamente, es algo que debemos que tener en cuenta para todos nuestros proyectos. Pero sí, *Deus Ex* es una franquicia muy importante y creemos que debemos seguir adelante y expandirla en un futuro.

Parece un recurso de lo más natural para Square Enix, como saga de rol con una historia, añadir un mundo no lineal y una dirección artística muy ornamentada.
Lo que la convierte en una franquicia tan grande y única , además de lo que has dicho, es que se trata de un juego en primera persona, algo poco habitual en nosotros, además de la forma en la que está construido el mundo. No se trata solo de un plano llano, sino que tiene una verticalidad. Creo que en el futuro seguiremos usando esa estructura; nos esforzaremos por trabajar con eso.

El acuerdo de colaboración con Marvel tiene mucho sentido, dado el éxito logrado con propiedades de Disney en *Kingdom Hearts* y en el sector de la edición de manga. ¿Cómo se forjó ese acuerdo? ¿Por qué es un buen movimiento para Square Enix?
Mantenemos una postura muy abierta sobre colaboraciones. Siempre estamos interesados en colaborar con buenas compañías. Hemos estado trabajando con Disney en *Kingdom Hearts* durante mucho tiempo, como ya sabéis, pero las conversaciones con Marvel se mantuvieron por separado, pues se interesaron por nosotros por ser un gran desarrollador y se pusieron en contacto para preguntarnos si podíamos hacer un juego. Les respondimos que estaríamos encantados de hacer algo. Daremos más información sobre este proyecto más adelante, así que permaneced atentos.

Recientemente cerraron su servicio de juego en la nube, Shinra Technologies, debido a la falta de financiación externa, pero entendemos que todavía ven un gran potencial en el concepto. ¿Qué papel tendrá el juego en la nube en los futuros proyectos de Square Enix?
Shinra era una compañía centrada en la idea de crear una plataforma de juego, y que no llegó a encajar con lo que hacemos como editores, productores y desarrolladores de juegos, así que hubo un problema de compatibilidad. Obviamente, también influyó el hecho de que al final no lográramos el financiamiento, por eso tuvo que cerrar la compañía. Pero ciertamente, el juego en la nube sigue desarrollándose, y estoy seguro de que en un futuro veremos cierto número de plataformas en la nube, así que debemos tenerlo en cuenta. El juego en la nube como negocio requiere mucho capital, pues necesitas ese dinero para respaldarlo, o se convertirá en algo muy complicado de mantener. Seguro que en un futuro muchos jugadores se interesarán por este sector, y seguramente habrá cosas que podremos hacer.

¿Ha considerado crear una plataforma unificada de desarrollo, parecido a lo que EA ha hecho con Frostbite?
Hemos pensado en ello. El inconveniente de eso es que, si usáramos una única plataforma de desarrollo, sería mucho más complicado expresar los distintos personajes y proclividades de nuestros títulos. Trabajamos en una amplia gama de juegos, y podría afectar a la variedad que queremos lograr. Creo que hay una manera de mejorar la eficacia de nuestro desarrollo que encaja con nuestra forma de trabajar, que no consiste en unificarlo todo en una sola plataforma. Procuramos tener en cuenta los distintos enfoques que tiene cada uno de nuestros estudios y hacer que intercambien información entre ellos sobre las herramientas y métodos que utilizan.

Ha señalado que la VR necesita un mayor grado de aceptación antes de poder ser considerada como una plataforma de juego. ¿Cuál es su visión sobre la industria y el mercado de la VR en estos momentos?



CV
Matsuda se unió a Square Enix Holdings en 2001 como director de la compañía, y como jefe de finanzas en 2004. Fue nombrado presidente de la compañía y jefe de operaciones tras la dimisión de Yoichi Wada como parte de un costosa reestructuración de la empresa en 2013. Con la intención de apuntalar los ingresos fuera de Japón, ha descentralizado el proceso de aprobación de proyectos, un cambio de enfoque bastante significativo dada la naturaleza jerárquica de la cultura corporativa japonesa, y ha puesto especial énfasis en móviles y juegos como servicio. Sus esfuerzos han ayudado a aumentar los beneficios en un 20 % durante el año fiscal que acabó en marzo de 2017, a pesar de las pérdidas generadas cuando Square Enix cortó su relación con el desarrollador de *Hitman*, IO Interactive.





Mezclar personajes de Disney con *Final Fantasy* puede resultar extraño pero convincente. La próxima entrega de la saga contará con ataques basados en atracciones de los parques Disney.

"LA REALIDAD VIRTUAL ES MUY INTERESANTE Y TIENE MUCHO POTENCIAL, PERO TODAVÍA ES DEMASIADO CARA"

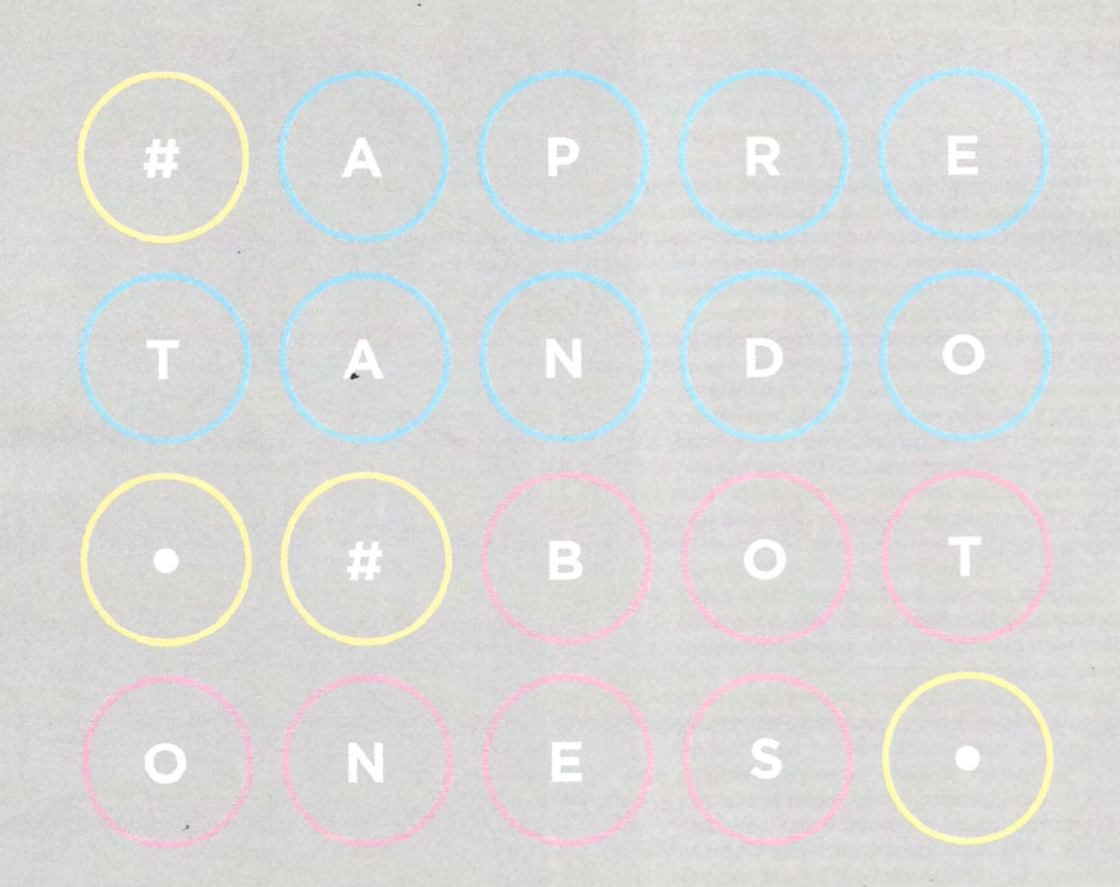


Creo que es muy interesante, tiene un gran potencial, pero todavía resulta demasiado cara. La inversión en *hardware* que debe realizar el consumidor sigue siendo demasiado alta. Supongo que en un futuro bajará el precio y la aceptación crecerá, pero otro factor a tener en cuenta es la comodidad del equipo, pues todavía es demasiado voluminoso. Si lo miras objetivamente, en vez de optar por algo que te pones, como unos cascos, para crear un entorno virtual, lo mejor sería no tener que utilizar nada. Esa resultaría una forma mucho más emocionante de crear un entorno de realidad virtual, pero también sería más cara. Otra cosa que me interesa es la realidad aumentada en los móviles. Nos gustaría crear distintos tipos de juegos que utilizaran esa tecnología.

Ha habido muchas discusiones en la industria sobre el sexismo laboral y la cultura tóxica del trabajo en exceso. ¿Hay algo que Square Enix pueda hacer para mejorar en estos aspectos?
Desde luego. Square Enix ha incorporado recientemente a más mujeres al equipo de desarrollo, y creo que eso es muy importante en términos de ampliar la base creativa. Queremos crear una amplia gama de juegos para gente distinta, y para hacerlo, el equipo de desarrollo debe representar esa variedad. Se necesita gente de distintos entornos que trabajen de distintas maneras. Por ese motivo, Square Enix no distingue entre empleados masculinos y femeninos. Todo el mundo recibe el mismo trato En nuestra compañía luchamos por ello, porque, según nuestro punto de vista, lo convertirá en un negocio mejor y dará a nuestros juegos la variedad que necesitan. En cuanto al trabajo en exceso, mantenemos esta misma postura. En estos momentos, en Japón se está hablando mucho sobre la conciliación entre la vida laboral y la personal. Como empresa de juegos queremos que nuestros trabajadores den lo mejor de sí mismos a la hora de crear juegos y que se esfuercen al máximo, pero también que puedan tener tiempo libre para recargar energías. Comprendemos que tenemos que crear un entorno donde poder tener ese equilibrio y que los empleados puedan descansar cuando lo necesiten. ■



ARRIBA En 2013, Square Enix anunció *Deux Ex Universe*, un experimento *cross-media* basado en la historia de una conspiración global. Tras *Mankind Divided*, esta idea ha quedado archivada, al parecer.



Nos metemos dentro de las mentes de los obsesos del control que están rompiendo las reglas de cómo jugar

POR JEN SIMPKINS

Ver a alguien jugar a un videojuego con un dispositivo extraño ejerce una fascinación universal. Podríamos estar jugando a *Dark Souls* con unos bongos de *Donkey Konga*, usando un teclado MIDI para ganar puntos de experiencia en *World Of Warcraft* o pilotando una caja de cartón interactiva pulsando botones dibujados a mano en *Space Box*: está casi garantizado que esto generará artículos periodísticos, clics y visitas en abundancia.

Se trata de un fenómeno verificable, como atestiguan los *streamers* de Twitch en todas partes, con espectadores curiosos que esperan ver si su ídolo realmente puede ganar un combate a muerte usando solo comandos de voz. Se necesita un cierto tipo de persona para pensar más allá de los dispositivos de entrada estándar, y uno aún más determinado para desarrollar tales proezas. La pregunta es -dado el tiempo, los gastos y las frustraciones técnicas- por qué se sienten llamados a hacerlo.

Algunos no tienen otra opción que adaptarse: Mike «BrolyLegs» Begum, nacido con una patología que afecta a su crecimiento muscular, aprendió a jugar a *Street Fighter* a un nivel competitivo utilizando su boca y cara para manipular los mandos. Otros se sienten empujados a ir más allá de los límites de los controladores habituales no por necesidad, sino por una profunda fascinación por la forma en que interactuamos con los juegos.

Para algunos, el uso del controlador «incorrecto» se sitúa en algún lugar intermedio entre alardear y retarse a sí mismos, y se enganchan por igual al juego y al extraño método de entrada que han elegido utilizar. Lo que comienza como un reto o simple curiosidad puede transformarse a menudo en algo más profundo: la creencia de que un controlador diferente puede cambiar nuestra forma de pensar y sentir sobre lo que está en la pantalla. Luego están los artistas que han descubierto el valor de renunciar a la noción misma de representación visual, que han reducido un juego a la singular dinámica creada entre el controlador y el jugador.

Nuestras conversaciones con algunos de los más ingeniosos entusiastas de la industria de los controladores centran la atención en las personas que han convertido un hobby en su profesión, que disfrutan subvirtiendo las expectativas, y que saben que hay un nuevo aspecto irresistible de los videojuegos por explorar. ¿Por qué lo hacen? Bueno, ¿por qué lo hace cualquiera? Porque pulsar botones hace que las cosas sucedan. Pulsar botones sienta bien.

El *streamer* de Twitch **Dylan Beck**, mejor conocido por su alias Rudeism, disfruta jugando juegos conocidos de la manera incorrecta: *Dark Souls III* en una alfombra de baile, *Rocket League* con un controlador de *Guitar Hero*, *Overwatch* usando *flight sticks* –cualquier cosa que se te ocurra, probablemente ya la haya intentado–. Sus excentricidades atraen regularmente a miles de espectadores. La posibilidad de ver a alguien derrotando a Iudex Gundyr con pasos de claqué es intrigante e irresistible, y Beck está feliz de complacer a su audiencia. Su apetito por los desafíos basados en controladores ha seguido creciendo, y cuando descubrió Makey Makey, una máquina basada en USB que puede enviar señales de teclado y ratón a un ordenador a través de casi cualquier dispositivo de entrada imaginable, se dio cuenta de que era hora de algo nuevo.

Comenzó con plátanos –15 de ellos, comprados en el supermercado local de Beck–. La idea era crear un controlador temáticamente apropiado para jugar como Winston, el gorila científico de *Overwatch*, para uno de sus directos. «Conecté cada uno de ellos», dice Beck. «Era bastante simple en cuanto a planificación y ejecución: cada plátano envía una pulsación de botón o un movimiento del ratón. El WASD requiere cuatro plátanos, cada dirección de ratón necesita uno más, y así sucesivamente». Con un cable de toma de tierra recortado unido a él, tocar cada pieza de fruta conducía una carga eléctrica que le permitía controlar el juego, con plátanos programados para saltar, disparar y activar el escudo de Winston y su *ultimate*.

Los espectadores devoraron la novedad, y atrajo la atención de varios sitios web de videojuegos. Beck estaba satisfecho con el controlador resultante y la reacción generalizada que provocó. Los experimentos con *Overwatch* continuaron: usar una baguette que hiciera de rifle de francotirador de *Widowmaker*, jugar con *Symmetra* con un microondas, y



Cuando no está creando controladores, Dylan 'Rudeism' Beck desarrolla juegos móviles en el estudio Runaway de Nueva Zelanda.

CREAR SUS PROPIOS E INUSUALES CONTROLADORES SE CONVIRTIÓ EN UNA NUEVA FUENTE DE ENTRETENIMIENTO



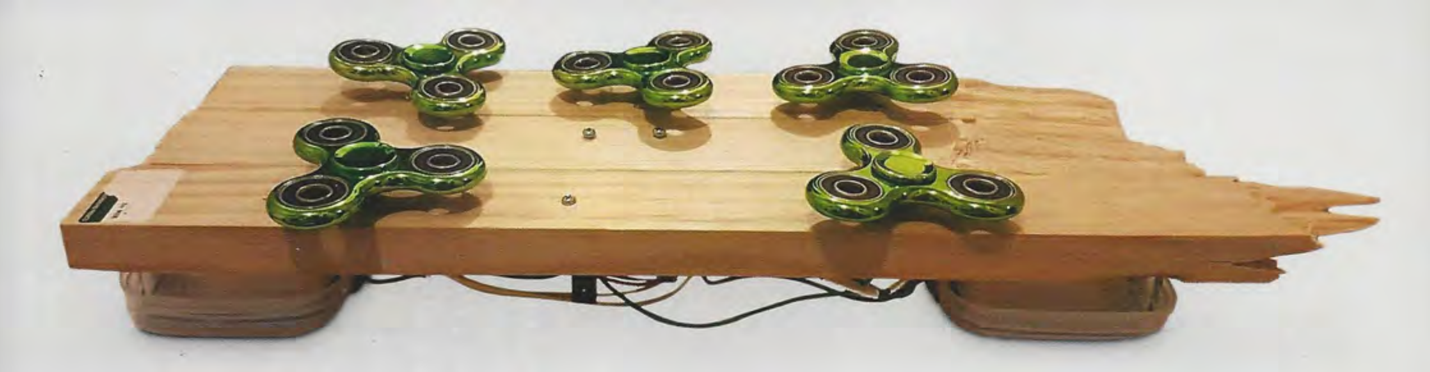


Beck construye la mayoría de sus controladores para jugar a *Overwatch*, pero dice que su sartén *PUBG* (que permite tanto disparar como hacer ataques cuerpo a cuerpo) es su favorito.

beber de tazas de té para controlar a Ana. Crear sus propios e inusuales controladores se convirtió en una nueva fuente de entretenimiento fuera de los juegos, y comenzó a documentar y explicar el proceso detrás de cada uno de ellos. «Creo que trastear con estos controladores es un tipo de diversión realmente relajante», dice Beck. «Sé lo que tengo que hacer, no hay prisa para hacerlo, y si lo estoy transmitiendo en *streaming*, es una oportunidad para tener una buena conversación por chat». Hablar con sus espectadores mientras está jugando a algo como *Playerunknown's Battlegrounds* con una sartén cableada es más bien una proeza: «Puede ser un poco difícil formar oraciones cuando estás usando algún artefacto extraño para jugar al mismo tiempo».

Sus espectadores no siempre están ahí para comentar la jugada, y su desempeño deja algo que desear cuando juega con, digamos, dos pelotas de tenis y una tabla de equilibrio. En última instancia, la gente acude a los directos de Beck para ver lo desaconsejable hecho divertidamente viable por un momento con nada más que unos pocos cables y algo de determinación. «Cada vez hago algo remotamente hábil, la gente enloquece», dice Beck. «La gente en el chat lo vive muy intensamente incluso si consigo una sola muerte».

Hay algo desagradablemente fascinante en ver a alguien pasarse seis horas pegando alambres a un palo de escoba para realizar una tarea en el juego que normalmente se realiza con un clic izquierdo. Es Beck contra lo improbable, y aunque sus creaciones a menudo fallan, la satisfacción cuando un controlador funciona como él había imaginado hace que la victoria sea aún más dulce. Beck había sido antiguamente uno de los mejores jugadores del mundo de *Guitar Hero*, así que quizás no sorprenda que sus motivaciones para crear controladores provengan de un espíritu competitivo profundamente arraigado. «Al principio, fue el reto de competir contra

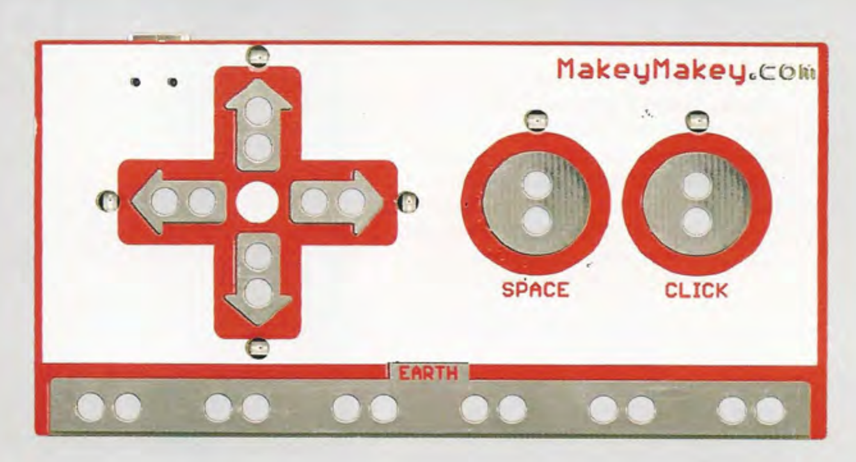


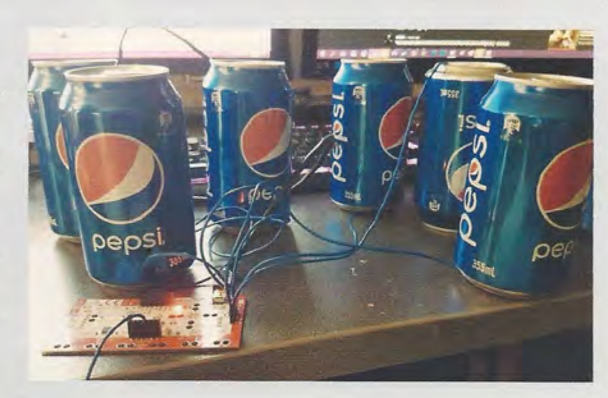
jugadores que están usando los esquemas de control 'correctos' lo que me atrajo», dice. Quería demostrar que cualquier juego puede ser jugable de cualquier manera que se te ocurra, y sigo creyendo eso, pero creo que mi motivación para hacerlo ha aumentado mucho definitivamente».

«Realmente disfruto construyendo controladores cada vez más complejos, porque es divertido usar artilugios desmesurados, pero también porque es un gran desafío construir estos cacharros. Nunca me vi como un ingeniero de *hardware* de ninguna clase, pero es un trabajo adictivo».

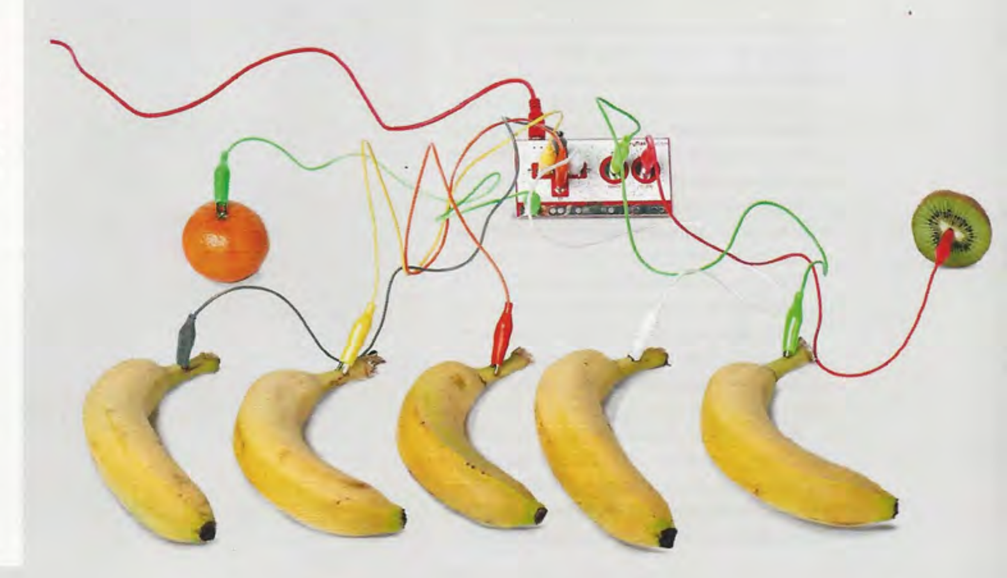
Del mismo modo, si le hubieras dicho a un joven **T.J. Hughes** que algún día desarrollaría un juego que funciona con un controlador de música electrónica, es posible que no te hubiera creído. *Nour* se originó a partir de una serie de prototipos 3D que había creado en Blender. «Tomé té boba y me encantó la bebida: el sabor, la estética», comenta. «Así que modelé un poco de té boba para divertirme, y como una especie de desafío artístico. Quería ver si podía hacer que el sombreado se viera bien, su viscosidad». Después de otra buena comida, un tazón de ramen fue su siguiente musa: «Lo subí a Twitter, y lo peté».

Las atractivas creaciones color pastel de Hughes estimulaban algo más que el simple interés. «Escuchaba un montón de veces: 'Oh, tío, tengo hambre ahora'», dice. «Y eso es lo que me interesó. Pensé: 'Bien, puedo hacer que la gente sienta hambre, transmitir un sabor mediante el color y la geometría, me pregunto cómo de lejos podría llegar con esta idea'». El resultado fue *Nour*, un juego que te anima a jugar con tu comida haciendo estallar palomitas de maíz, arremolinando perlas de té boba y removiendo fideos. Una de las primeras demos hecha para un evento artístico local demostró ser un éxito, pero Hughes sintió que todavía faltaba algo. Entonces, un amigo le mostró uno de los vídeos musicales de **Shawn Wasabi** donde el artista electrónico





Con la ayuda del accesible kit Makey Makey, Beck puede montar piezas cada vez más creativas. En la cima está su último logro (o abominación, según el gusto de cada cual): una instalación de *fidget spinners* para controlar el ninja cyborg de *Overwatch*, Genji, emulando a los shuriken del personaje. Crear controladores relacionados temáticamente de forma explícita (latas de Pepsi para *Pepsiman*, por ejemplo) es un reto creativo extra que Beck disfruta imponiéndose. Incluso ha pensado en aceptar encargos para crear accesorios de *cosplay* que funcionen como controladores.

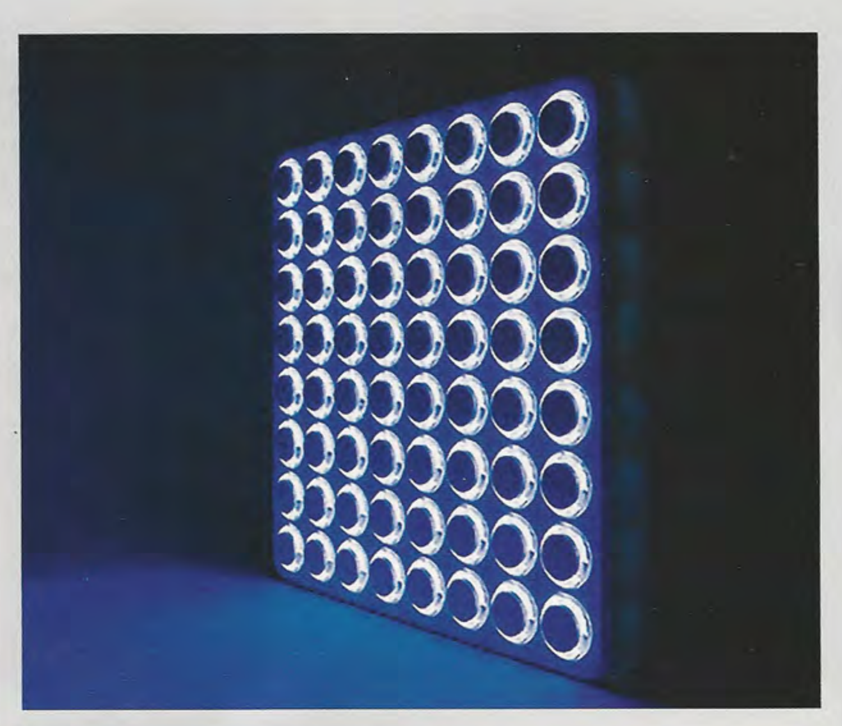


salía usando un MIDI Fighter. «Estaba fascinado por el controlador», dice Hughes. «Era exactamente lo que yo estaba buscando: botones luminosos que puedas aplastar. Es tan placentero. Esa fue la experiencia perfecta para alinear con el juego. Me pregunté: '¿Cómo puedo usar este dispositivo, aunque yo no sea productor de música?'».

El MIDI Fighter, concebido inicialmente como controlador de DJ, permite el mapeo MIDI de muestras de audio a sus botones. Cuando se presionan, los botones ejecutan clips de audio en tiempo real (y «espectáculos de luz» programados a través de anillos LED), lo que significa que los usuarios pueden hacer increíbles actuaciones en vivo. Los botones que dan nombre al controlador están hechos por la legendaria empresa japonesa Sanwa. Son el mismo tipo de botones que encontramos en las máquinas arcade, resistentes, con una latencia ultrabaja y, lo que es más importante para Hughes, una magnífica sensación táctil al ser pulsados.

Mientras que Wasabi prefiere una versión de 64 botones hecha a medida, *Nour* utiliza el MIDI Fighter 3D de 16 botones, que también contiene un sensor de seguimiento del movimiento. Hughes ha incorporado esta función en el juego. «Mientras hacía la escena de las palomitas de maíz me di cuenta por primera vez de lo increíble que era este controlador: lo inclinaba y veía la plataforma responder», afirma. «Comprobar que los asistentes a la convención sienten la misma emoción por el descubrimiento es increíblemente gratificante», dice. «La gente se acerca, presiona un botón, ve que algo pasa y luego presiona otro, y entonces empieza a ir más y más rápido, y no paran de aplastar botones y reír. Es increíble ver la transición de la curiosidad a la diversión sin sentido».

En *Nour* no hay cronómetro, puntuación u objetivo: la meta de Hughes es fomentar la experimentación. Los jugadores a menudo inventan sus propias tareas: poner un par de palillos en







El MIDI Fighter de 64 botones de DJ TechTools existía anteriormente como una creación única para Shawn Wasabi, pero ahora está disponible para el público general. Hughes recibió un prototipo y espera hacerlo totalmente compatible con *Nour*. En cierto modo, Hughes ha completado un círculo: su padre era músico de jazz, y aunque él nunca siguió una carrera musical, crecer rodeado de controladores MIDI le animó a integrarlos en el mundo de las artes visuales.



el ramen usando una función magnética con un solo botón, o hacer que las tostadoras expulsen las tostadas en perfecta sincronización. Su concepto puede ser simple, pero el atractivo de *Nour* está acreditado, ya que ha recaudado cerca de 30.000 dólares en Kickstarter de una multitud de seguidores claramente hambrientos.

Cuando *Nour* salga a la venta en abril, la mayoría de los compradores no podrán experimentar el juego tal y como estaba concebido originalmente: después de todo, no todo el mundo puede gastarse 200 dólares en un controlador de música específico para un solo juego que puede jugarse con la misma facilidad en un teclado. Hughes está programando *Nour* para que los jugadores puedan conectar todo tipo de controladores MIDI, y espera encontrar soluciones aún más creativas. Es una solución intermedia agridulce: no todo el mundo será capaz de experimentar *Nour* tal como su creador lo deseaba, pero no hay un controlador que se adapte mejor a él que el MIDI Fighter 3D, y sabiendo eso, Hughes seguramente debe de estar satisfecho.

Para el desarrollador de *hardware* de juegos experimentales **Robin Baumgarten**, el controlador es lo más importante. Baumgarten es conocido sobre todo por *Line Wobbler*, un juego de mazmorras unidimensional comunicado por una larga tira de LEDs y que se juega con un joystick con forma de tope para puerta de muelle. Para Baumgarten, la mecánica es lo que marca la pauta: no en el sentido de juego, sino en un sentido físico. Primero fabrica el controlador, y luego diseña un juego para él. «Cuando empiezo desde cero, tomo un sensor o una interacción, e intento construir algo alrededor de eso y ver si hay una jugabilidad que se deriva de esta interacción», afirma. «Con *Line Wobbler*, eso funcionó muy bien: cuando montamos el muelle y la tira de LEDs, ahí ya teníamos el juego».

Un sensor acoplado al muelle medía el movimiento del joystick de un lado a otro, mientras que una salida hacia la tira LED tenía una pequeña oscilación de luz verde sincronizada con el muelle. «Pensé, 'Oh mierda, eso parece un poco violento'», dice Baumgarten. «Así que, si parece violento, podría ser un ataque, y si es un ataque tenemos enemigos». El elemento de juego de mazmorras tomó forma rápidamente, y Baumgarten trabajó dentro de los límites de una única dimensión para agregar cintas transportadoras, lava peligrosa que hay que cruzar con un preciso cronometraje e incluso pendientes difíciles que pueden ser modeladas según cómo se coloca la tira de LEDs en un entorno real.

No es exactamente un juego sencillo de explicar o visualizar: ni siquiera los vídeos de *Line Wobbler* nos son particularmente útiles, ya que los deslumbrantes LEDs nos impiden hacernos una imagen exacta. Hay que jugar a él para entenderlo. «El primer gran escenario al que lo llevé fue la exposición Alt.Ctrl en la GDC», dice Baumgarten. «Tim Schafer estaba allí, él era mi héroe de la infancia: me encantaba *Monkey Island* cuando era un crío. Le gustó mucho y dijo: '¿Puedo comprar uno?'. El fanboy que hay en mí dijo: '¡¿Qué?! Tim Schafer quiere comprar uno, ¡oh, Dios mío!'. Pensé, quizá haya una buena idea aquí y voy a tratar de llegar lo más lejos que pueda».

Al igual que la mayoría de las creaciones de Baumgarten, *Line Wobbler* se exhibe ahora en museos, festivales de juegos y otros espacios públicos (más recientemente, en la estación de King's Cross de Londres) para que la gente juegue, y Baumgarten recibe dinero por ello en concepto de derechos. No gana mucho con eso, pero junto a una cuenta en Patreon que permite a los fans financiar sus proyectos, ahora es capaz de trabajar en su *hardware* experimental, y en juegos para él, a tiempo completo. «Hay ciertamente un nicho de mercado para este producto, pero definitivamente no pertenece al mercado de masas», dice Baumgarten. «Si yo publicitara este proyecto en Kickstarter, tendría ▸





Hughes espera desarrollar un plugin que permita a los LEDs del MIDI Fighter responder a escenas cambiantes: «Tal vez un sabor del té boba determinaría su color».

"ERA EXACTAMENTE LO QUE YO ESTABA BUSCANDO: BOTONES LUMINOSOS QUE PUEDAS APLASTAR"



T.J. Hughes, AKA Terrifying Jellyfish, creó el simulador de supervivencia *Feesh* y colaboró en el arte técnico de *SmuggleCraft*.

problemas. La gente que no ha visto *Line Wobbler* en persona podría decir: 'Es una tira de LEDs que va con un muelle, ¿cómo de bueno puede ser? ¿Cómo de caro?'. Me costaría mucho trabajo venderlo *online*, porque el precio ahora mismo es bastante alto».

Baumgarten tarda dos días en fabricar cada copia del juego. La tira LED por sí sola cuesta alrededor de 150 dólares, está especialmente seleccionada por su alta frecuencia y baja latencia, lo que empuja el precio de venta hasta unos 1.000 dólares. «Para los museos, por otro lado, eso es calderilla», dice. «Esta exclusividad es un problema porque mi juego no es tan accesible». Sin embargo, eso es precisamente lo que hace que las creaciones únicas de Baumgarten sean tan atractivas para museos y festivales que buscan ofrecer algo único. «Definitivamente no es algo intencionado. Si pudiera hacer mi juego asequible para todo el mundo, lo haría sin dudar».

Quizás lo más cerca que Baumgarten ha estado de diseñar un producto para un público masivo es su controlador deslizante, la primera creación que mostró públicamente. La idea surgió en la época en que trabajó en juegos para móviles. «Quería hacer un juego en el que la gente usara deslizadores en una pantalla táctil. Por esa época, estaba aprendiendo Arduino, con controladores y *faders*. Pensé: «Quizá pueda hacer esto en el mundo real». Los deslizadores motorizados eran bastante baratos, y todo lo que Baumgarten tenía que hacer era construir un contenedor para el mecanismo. La parte difícil, como siempre, fue encontrar el tipo de minijuegos adecuados para el controlador. Un juego al estilo de un *Flappy Bird* invertido, donde el pájaro volaba automáticamente y los jugadores usaban el deslizador para mover las puertas, funcionó bien como experiencia física. Incluso parecía excitante, gracias a los deslizadores motorizados que jugaban el juego automáticamente cada vez que se dejaban sin tocar.

Pero el juego no era lo suficientemente profundo ni divertido para



Robin Baumgarten se formó como programador, pero más tarde revisitó su amor infantil por la carpintería y la soldadura.

"SI PUDIERA HACER MI JUEGO ASEQUIBLE PARA TODO EL MUNDO, LO HARÍA SIN DUDAR"



El control deslizante de Baumgarten soporta minijuegos multijugador. Los *faders* se prestan a una variedad de acciones, como pesar, apuntar o equilibrar.

Baumgarten. «Empezar con la mecánica –construir un juego de abajo hacia arriba, básicamente– es un reto que no siempre tiene un buen resultado», señala. «Algunos de mis controladores han tenido este problema: encuentro un controlador, pero su aplicación no es obvia. Y entonces la pregunta es: '¿Dedico más tiempo en tratar de encontrar este juego? ¿O simplemente me dedico a lo siguiente?'».

Parece que Baumgarten está cada vez más decidido a que tanto el juego como el mando existan en una simbiosis tan perfecta que la unión de estos dos elementos se convierta en algo totalmente distinto. Su última pieza, *Wobble Garden*, es una de esas creaciones. «Hay una interesante línea tenue entre lo que es un controlador y lo que es un *hardware* de juego alternativo», dice Baumgarten. «*Line Wobbler* se situaba definitivamente en el lado del juego, pero *Wobble Garden* es una extraña combinación entre un juguete, una pieza de arte interactiva y un videojuego».

El hardware en sí mismo, una estructura de 36 muelles con sensores y una iluminación LED reactiva conectada a dos diminutos ordenadores Arduino, se fabricó durante tres semanas en el London Hackspace. Baumgarten llevó al controlador ya finalizado a su siguiente game jam, el *Splash Jam*, que tiene lugar a bordo de un crucero en Noruega. Del mismo modo que las demostraciones públicas de T.J. Hughes han influido fuertemente en el desarrollo de *Nour* (ver a la gente intentando inclinar el controlador intuitivamente fue lo que le impulsó a incorporar la sensibilidad al movimiento del MIDI Fighter 3D como una característica del juego), las observaciones que hizo Baumgarten de personas interactuando con *Wobble Garden* conformaron el tipo de juego que haría.

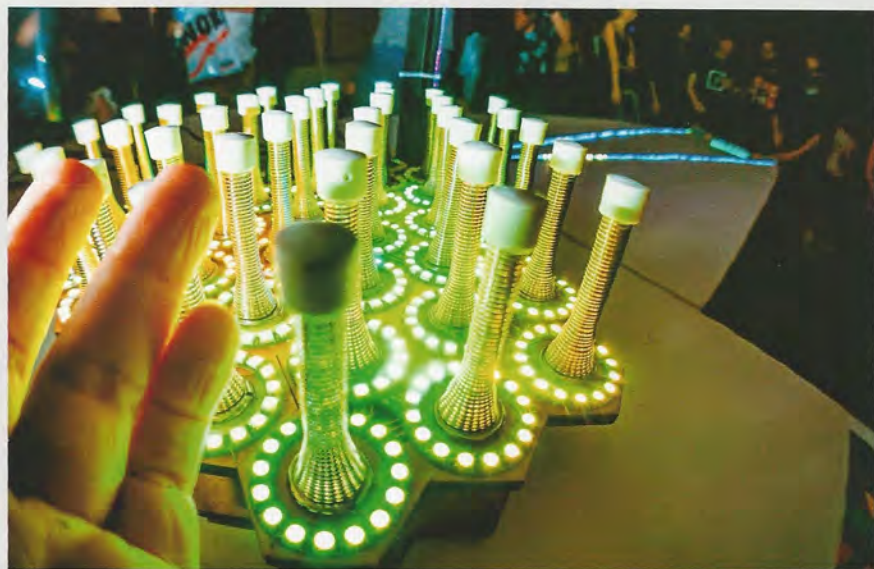
«En *Splash Jam*, hicimos un pequeño prototipo de *Whac-A-Mole*», dice Baumgarten. «Pero no disfrutaba jugando con él. Parecía todo muy agitado; como si estuvieras forzado a



tocar los muelles, en lugar de hacerlo porque querías ver qué sucedía. La gente se sentía atraída por este controlador extraño, así que pensé: 'Tal vez no importa tanto si el juego es superdifícil'». Se requería un ritmo más lento, y así nació *Rainbow Frog*, un juego en el que las luces de colores del jardín se funden en diferentes estaciones y los jugadores tocan los muelles para interactuar con escurridizas criaturas LED.

La simple emoción por nuevos desafíos y experiencias inspiró a Baumgarten a aprender por sí mismo a trazar circuitos y hacer soldaduras e iniciar sus experimentos con *hardware* de juegos. También es por eso que sigue dedicando su tiempo a ellos. «Cuando solo se trabaja con ordenadores en juegos de *software* todo es muy abstracto y teórico. Pero realmente disfruto esta combinación de no solo mirar fijamente a una pantalla y cambiar números, sino también hacer cosas tangibles. Es un proceso de descubrimiento continuo». Y cuanto más descubre, más barreras se ve obligado a superar. «Siento que los controladores personalizados pueden ayudar a dejar claro a la gente que los juegos pueden ser más que sentarse con un mando estándar en un videojuego estándar», dice. «Esta ampliación de interfaz es lo que busco».

Baumgarten tiene grandes esperanzas puestas en el futuro de sus experimentos de *hardware*: instalaciones gigantescas junto a torres, o incluso muebles interactivos. Haga lo que haga, sin embargo, su enfoque está en el desarrollo de interacciones entre el jugador y el controlador. Su último concepto es un botón que, dependiendo de la intensidad con que se presione, cambia su resistencia de forma activa. «Hay una extraña subcultura en internet sobre teclas y teclados, como el Cherry MX y todo eso. Están todos estos gráficos sobre la presión y cuándo se presiona, si hay un click o no lo hay, si hay o no amortiguación. Hay todo otro mundo en esta pregunta: ¿Qué pasa si presionas objetos y estos responden? ■



Crear *Wobble Garden* fue un proceso complicado: Baumgarten tuvo que lidiar con errores de *software* y *hardware*. «¡Hay toda una nueva dimensión de problemas!». Desde el principio, sin embargo, construyó el controlador teniendo en mente exposiciones y compradores: «Es un patrón hexagonal, así que si viene un museo y dice: 'Queremos una pared entera de esto', no hay problema, que paguen por metro cuadrado».



Super Light Combat, el juego de lucha de Baumgarten, terminó mostrándole las limitaciones de trabajar en 1D. El marco de 100 fps de la tira de LEDs hizo casi imposible un juego verdaderamente reactivo, así que fomentar un metajuego era difícil.



Baumgarten está muy interesado en superar los límites de cómo interactuamos con los juegos. «El dolor no se ha explorado demasiado como concepto», explica. Su juego *Knife To Meet You*, en que los jugadores esquivan un cuchillo, examina el peligro, el riesgo y la competitividad.





El éxito de *Line Wobbler* llevó a Baumgarten a continuar sus experimentos de hardware dedicándose a tiempo completo. Aunque su trabajo es artístico, se interesa por el solapamiento entre los controladores especializados y los genéricos: «Nintendo siempre ha estado en el lado experimental. Nadie ha usado nunca la extraña cámara infrarroja que tienen en los mandos Joy-Con». Sus creaciones no se construyen según un estándar industrial, pero Baumgarten ve un potencial: «Podría surgir una nueva escena arcade. Tal vez vuelvan los juegos arcade».



Gustavo Viudez
Nintendo, ante el reto de LABO

Por Javier Rodríguez (texto y fotos)



El director de marketing de Nintendo Ibérica nos recibe en la oficina de la compañía en Madrid y nos explica cómo es trabajar con una de las marcas más queridas por los jugadores y cuáles son los retos a los que se enfrentan cada vez que sacan al mercado una nueva consola.
La trayectoria de Gustavo Viudez en el sector de los videojuegos en España no es la habitual porque lleva vinculado a Nintendo nada menos que 18 años, pero desde una compañía externa, dedicada a gestionar las campañas de medios de la gran N. Ahora, como responsable de marketing, nos acompaña en un recorrido por los últimos tiempos de Nintendo, comentando sus desafíos, sus éxitos, sus fracasos y sus retos futuros.

La primera vez que nos vimos fue en el último E3, cuando enseñabais por primera vez juegos de Switch como *FIFA*. ¿Cuándo te convertiste en la cara visible del departamento de marketing de Nintendo?
Fue en 2016 cuando, gracias a una serie de promociones internas de la compañía a nivel europeo, el anterior director, Nico Wegnez, fue ascendido a responsable europeo y me ofrecieron a mí el puesto.

Supongo que te lo pensaste mucho...
¡Menos de una décima de segundo! Imagínate, habiendo estado vinculado durante tantos años a una compañía a la que he admirado tanto, y recibir esa llamada del director general, Rafa Martínez...

Que en paz descanse...
Rafa no solo era una absoluta referencia en este sector, sino un ser humano increíble, un líder nato y para mí significaba mucho a todos los niveles. Así que imagínate lo que significó esa llamada para mí.

Todos en el sector sentimos muchísimo la pérdida de Rafa. Por otra parte, el que Nico fuera llamado por Nintendo para ocupar un cargo europeo creo que fue una estupenda noticia. Trabajé con él en campañas como la de *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos* desde Sega y me parece un profesional como la copa de un pino.
Yo con quien comencé a trabajar en las campañas de medios con Nintendo como cliente fue con Rafa, porque él era, por entonces, el director de marketing.

Creo que Nintendo se diferencia del resto de compañías en que siempre está haciendo ruido en los medios, durante todo el año, y no solo en las clásicas épocas de Navidad, vacaciones, vuelta al cole, etc.
Nosotros creemos que el contacto con el consumidor debe ser constante, y no aparecer y desaparecer. Cuando desapareces, nadie te va a considerar como parte de su entorno y de su mundo, y por lo tanto lo normal es que, siempre que las condiciones lo permitan, intentemos tener continuidad en nuestras comunicaciones. Y no solo a través de publicidad pagada, sino de otros muchos medios. Yo fui durante mucho tiempo, desde la agencia, solo una parte de todo lo que Rafa y Nico se han encargado de coordinar todo este tiempo para que Nintendo sea ahora lo que es.

En EDGE nos gusta hablar del producto. ¿Cuáles son los juegos o las consolas que recuerdas con más cariño o que han sido más importantes para ti?
Es muy importante destacar que para Nintendo nosotros éramos mucho más que un proveedor desde la agencia. Éramos un *partner*, una parte de su equipo. Y esa filosofía la seguimos manteniendo ahora. En ese sentido, el momento en el que vivimos con mucho cariño fue el lanzamiento de DS. Volvimos a mostrar una forma diferente de jugar. Después vino Wii, que seguía indagando en ese afán por innovar, pero ese momento de Nintendo DS fue una auténtica revolución, con la doble pantalla, la pantalla táctil...

Y su catálogo de juegos también fuera de lo normal...
Sí, recuerdo las telepromociones con las que explicábamos las diferentes formas de jugar con la consola.

Utilizasteis además actores españoles para campañas como la de *Brain Training*.
¡Estuvimos en programas en la televisión española sobre salud con una consola! Hacíamos cosas realmente diferentes a nivel de comunicación.

Sobre todo, porque la compañía venía de uno de sus momentos más oscuros a nivel de ventas con GameCube. ¿Con cuánto tiempo se conoce en una filial como esta esas novedades por parte de Nintendo? ¿Cuándo supisteis que ibais a lanzar algo como la DS?





Depende absolutamente del producto. Hay veces que tienes bastante información con antelación y hay otras ocasiones en las que no sabes casi nada hasta poco antes de su lanzamiento.

En el caso de la presentación de Switch, ¿cómo es posible que no se filtrara nada antes de aquel primer vídeo, cuando ni siquiera compañías como Apple pueden impedir que todos sepamos cómo será el próximo iPhone con semanas de antelación?
En Nintendo la parte de confidencialidad es muy importante. Hay unos procedimientos de control por los que la información solo llega a las personas que necesitan avanzar en un proyecto y eso se va abriendo luego a otras partes de la compañía, para que el trabajo siga evolucionando. Afortunadamente, este aspecto confidencial está muy implantado en la filosofía de Nintendo y nadie tiene ninguna duda de que, si en algún momento alguien no nos cuenta algo, o lo cuenta a otra persona, incluso estando por debajo jerárquicamente, aquí eso no se discute cuando ocurre; es así porque tiene que ser así. Todos aquí tenemos esto asumidísimo.

Volvemos al nacimiento de Wii. ¿Qué aporta una oficina local como la española al lanzamiento de un producto tan revolucionario como fue el de esa consola?
Cuando un producto tiene algo diferente y es relativamente sencillo de explicar, tienes mucho terreno ganado. Luego hay que hacer una labor local en coordinación con la estrategia internacional para darle visibilidad en tu territorio, en este caso España y Portugal. En el caso de Wii, recuerdo que trabajamos con *celebrities* locales para ganar mayor notoriedad; esos tiempos en los que Jesús Vázquez explicaba en cinco segundos en la televisión cómo funcionaba la consola con solo mover el mando. Cuando tienes un producto tan bueno y tan revolucionario, el éxito realmente no es del territorio o de la oficina local, sino de que el producto y la estrategia internacional para darlo a conocer son muy buenos y tú los aplicas localmente.

¿Hasta qué punto sois independientes para hacer cosas diferentes?
Siempre alineados con una estrategia internacional, tenemos capacidad para proponer acciones que estimemos oportunas para nuestro mercado y en Nintendo se tiene muy en cuenta que no todos los países son iguales. Dentro de Nintendo Ibérica, ni siquiera España y Portugal son iguales. Tenemos un jefe de producto portugués que también propone cosas específicas para ese país, por ejemplo.

Yo tengo la sensación, sin embargo, de que Nintendo es una compañía muy rígida, con procesos de aprobación y *reporting* muy duros...
En Nintendo, gracias a que existe una perspectiva global de qué funciona mejor, los mercados locales podemos fallar menos cuando planteamos algo. Es decir, es un proceso de aprendizaje para nosotros lo que esté ocurriendo en cualquier otra oficina de Nintendo en Europa, por ejemplo.

Me fascina cómo Nintendo trata sus propiedades intelectuales, sus marcas, sus personajes...
A pesar de que muchas veces podemos recibir críticas de algunos consumidores, que respetamos absolutamente, de que llevamos 30 años con *Mario*, por ejemplo, creo que en Nintendo siempre hay un componente de innovación que, manteniendo una esencia, siempre se plantea. Creo que tenemos dos clarísimos ejemplos de lo que estoy diciendo, que son *Zelda* y *Mario*. Su esencia se cuida y se mima, pero se impulsa siempre algo nuevo para reinventar nuestras IPs. Sí, cuidamos mucho nuestras marcas.

Vuelvo a lo mismo: ¿Cuándo os enteráis de que vais a sacar un bombazo como esos juegos?
Depende de cada situación y producto. No hay ninguna pauta.

Después de las DS vinieron las 3DS, con una función 3D de la que hace poco os habéis deshecho en las nuevas 2DS. Y también una época oscura, por así decirlo, de la compañía con el lanzamiento de Wii U. ¿No se entendieron estas tecnologías?
El 3D nos permitió en su momento conseguir ese efecto «¡Guau!» gracias a ver 3D sin necesidad de ningún tipo de gafas, cuando en el cine, que era el otro medio donde estaba implantado, había que ponérselas. El concepto de Nintendo 3DS nos ayudó a posicionar el producto. Una vez que esto ocurre, el mercado tiene peticiones diferentes y hay una parte del público que siguió disfrutando de los juegos de la consola, pero sin darle uso al 3D. Nintendo obviamente escucha al mercado.

Wii U pretendía ser una evolución natural de Wii, pero mi opinión es que no se explicó muy bien desde el comienzo.
Wii U es nuestra gran espinita clavada, porque creo que todo el que ha tenido esa consola en las manos y ha tenido oportunidad

de probarla piensa que ha tenido grandes juegos y era un gran producto que explicamos terriblemente mal. Wii U no se entendió. Primero, porque el nombre ya ponía difícil establecer una diferenciación con Wii, porque era algo muy, muy evolucionado respecto a Wii. Y a partir de ahí, teníamos muchas propuestas únicas de venta, como decimos en marketing, porque había muchas y creo que complicamos demasiado la comunicación de lo que era Wii U.

Sobre todo el tema del GamePad. Con ese nombre, además, mucha gente creía al principio que era como un iPad, independiente de la consola...
Sí, hubo varios problemas de comunicación y sigo creyendo que el producto era bueno, pero cometimos errores de marketing.

Pero eso mismo no solo pasó en España, sino en todo el mundo, ¿no? Y eso que tenía juegazos. *Mario Maker*, por ejemplo, me parece una joya.
Efectivamente, el problema fue global. Y, de nuevo, creo que no lo supimos comunicar. No se entendió. Y sí, juegazos claro que los tuvo. ¡Mira, en mi casa sigue siendo tradición jugar en Nochebuena al *Nintendo Land*! Wii U es un producto al que quiero mucho y con el que pienso: «No hemos sabido tratarte como te merecías».

Y de repente, dais la vuelta a la tortilla y presentáis algo que nadie esperaba. Supongo que el proceso interno en la compañía era volver a la mesa de dibujo y pensar algo absolutamente nuevo y diferente. Nace Nintendo Switch y triunfa casi desde el primer día.
Sí, y lo bueno es que Nintendo Switch se ha entendido. Para nosotros, esa era la mayor obsesión. Cuando tú innovas, y lo haces prácticamente como filosofía de compañía, existe el riesgo de que no se entienda, de que no sepas explicar esa innovación. En este caso, además, el propio nombre, Switch, es estupendo y creo que hemos conseguido explicar bien el concepto. El público ha podido entender bien las ventajas y la forma nueva de jugar que ofrece la consola, y a partir de ahí nos queda mucho trabajo por hacer. Pero al menos los inicios nos dan buenas sensaciones de que el producto va en la dirección correcta.

Yo compré el concepto desde el principio, pero no entiendo, por ejemplo, detalles muy tontos, como el que no tenga Bluetooth para auriculares y tengas que utilizar unos con cable. Lo que creo que ya nadie duda es que es la consola más flexible del mercado.
Bueno, no tengo la respuesta exacta a esa pregunta, aunque seguramente tenga que ver con razones técnicas derivadas del sistema de comunicación inalámbrico de los Joy-con con la unidad central de la Switch. En cualquier caso, lo bueno de esta consola es que se adapta por completo a la forma de jugar de cada jugador. Esta es la gran innovación de Nintendo Switch, que la consola se adapta al jugador: puedes jugar en el transporte público, con tus amigos en el salón, en cualquier sitio con el modo *table top*, e incluso *online*...

Hablando de *online*, Nintendo va a cobrar en breve este servicio de juego, como ya lo hacen Microsoft y Sony. ¿A qué se debe este cambio? ¿Es por seguir a los demás?
El servicio *online* va evolucionando con los tiempos y se adapta a lo que sucede en el mercado, y Nintendo lo que está haciendo es, tras un periodo de implantación de este servicio de forma gratuita, dentro de unos meses hacer que deje de ser así. Una evolución que no difiere de la llevada a cabo por otras compañías del sector.

El tema es que servicios como el de PlayStation Plus son llamativos porque regalan varios juegos a sus suscriptores cada mes. ¿Piensa Nintendo en algo similar?
De momento, no tenemos nada que declarar al respecto. Lógicamente, nuestro servicio online irá evolucionando, pero en estos momentos no tenemos nada que declarar...

Una de las últimas sorpresas de la compañía ha sido la presentación de Nintendo LABO. ¡En esta ocasión, reconocerás que el concepto es bastante más complicado de explicar que Switch! Ya sabes: que si vendéis cartón...
¡Bastante más complicado! En este caso, la innovación nos va a costar un poco que se entienda, pero estoy seguro de que cuando contemos más detalles, y una vez que se lance al mercado y el público lo tenga en sus manos, se va a entender perfectamente. El primer vídeo que lanzamos explicaba poco. Luego lanzamos otros tres más que ya iban explicando más y luego hemos puesto en marcha talleres como el de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial, donde hemos mostrado LABO a familias y medios y donde poco a poco la propuesta se irá entendiendo. Es mucho más que una plancha de cartón.

A mí me parece una idea genial y, como casi siempre, os alejáis de las tendencias de la industria, léase AR, VR...
LABO es una propuesta innovadora que parte de unas piezas que ensamblas sin necesidad de tijeras, pegamento o cinta adhesiva, y de ahí construyes algo que llamamos Toy-con y que ya de inicio, cuando lo ves funcionar, en el caso de la caña o el piano, dices «¡Guau! Aquí está pasando algo». En el momento en que pones la tecnología de Nintendo Switch al servicio de ese cartón y ese cartón cobra vida, la innovación se pone al servicio del juguete tradicional para dar una experiencia completamente única.

¿Pero no es una experiencia limitada? Quiero decir: una vez que construyes los Toy-con y juegas con ellos un rato, ¿no se termina la diversión?
Como sabes, en LABO hay una parte que es «Crea», otra que es «Juega» y otra que es «Descubre». Esta última parte no solo te enseña lo que has creado y cómo funciona la tecnología para que algo ocurra, sino que te da la opción de utilizar tu imaginación para crear tus propios Toy-cons.

El secreto del éxito de LABO será lo que la gente haga con lo que ponéis en las cajas, la comunidad.
Estoy de acuerdo. ¡Creo que van a surgir cosas muy locas! Este producto es para pequeños inventores, porque la estructura y la lógica de este producto fomenta la creatividad, y no solo entre los niños. Desde luego que hay una posibilidad de dar rienda suelta a tu imaginación, ¡y hasta aquí puedo leer!

Creo que este es solo el principio de una nueva línea de producto en Nintendo, que incluso se podría mezclar con Amiibo...
Sacamos al mercado dos referencias de LABO y la intención es que tenga una continuidad. En cuanto a lo otro, sería interesante, sí... En definitiva, la filosofía de Nintendo es dibujar una sonrisa en la cara de sus consumidores y eso es lo que seguiremos intentando. ■

ASÍ SE HIZO...



ARAGAMI

Sigilo ninja de aroma español

POR MARINA AMORES

Desarrollador Lince Works
Formato PS4 y PC
Origen España
Lanzamiento 2016



El primer concepto de lo que hoy conocemos como *Aragami* fue concebido dentro de un máster de videojuegos como proyecto final, algo que puede sorprender bastante a quienes solo hayan conocido el producto final. Hemos hablado con **David León**, uno de los cofundadores del estudio responsable, para echar la vista atrás y ver cómo un grupo de estudiantes llegó a llamar la atención de Sony en Reino Unido con su proyecto que, a día de hoy, es uno de los títulos españoles con más éxito en ventas de los últimos años.

Ejercicio 2012-2013: con un curso entero por delante para crear un videojuego, David León, **Eduard Soler** y **Álvaro Muñoz**, programadores y futuros fundadores de Lince Works, se juntaron con otros dos artistas para llevar a cabo un título de sigilo lineal. «El objetivo era hacer un proyecto de videojuego para luego irte a empresas como Ubisoft, Social Point o King y ponértelo como currículum», explica David León.

«La mejor manera es encontrar algo que sepas que puede lucir bien en cinco o diez minutos, no hace falta que sea un juego completo», continúa el desarrollador, explicando los motivos que justificaron las decisiones tanto de diseño y género (lineal, sigilo), como la estética (*cel shading*) del proyecto. «Estaba claro que no podíamos hacer algo realista para competir con un *Uncharted* con unos pocos estudiantes, pero también tenía que ser algo que llamase la atención, que fuese diferente y con un mínimo de carisma», comenta David sobre la elección de *cel shading*, un tema en el que profundizaremos más adelante.

Path of Shadows fue el nombre con el que bautizaron este proyecto hecho por cinco estudiantes y que David León comenzó a mover por internet a medida que avanzaba el desarrollo. «Recuerdo que hice una publicación en Reddit mostrando nuestro proyecto y tuvo tantos puntos positivos que llegó a portada, algo con lo que nos crecimos y con lo que vimos que el juego interesaba a la gente», rememora David, explicando cómo una acción tan inocente acabó convirtiéndose en un pequeño estudio de mercado que les sirvió como empujón para comenzar a concebir su obra como algo potencialmente comercial.

La idea que tenían de echar CV al acabar el proyecto fue cambiando a partir de entonces, a excepción de los dos artistas, que prefirieron retirarse tras el máster, en 2013. Los tres programadores vieron entonces la oportunidad de apostar por el proyecto y en enero de 2014, tras varias jornadas de asesoramiento y con la ayuda de la incubadora de empresas Barcelona Activa, fundaron Lince Works.

«BUSCAMOS ALGO CON CIERTO CARISMA»

Con un proyecto potente detrás, una empresa fundada y tres programadores, la aventura no hacía más que empezar. Con la parte más técnica y logística cubierta, los tres socios comenzaron a recorrer diferentes escuelas de arte de Barcelona para dar con el grupo de artistas que suplieran la principal carencia del estudio. «Ahí encontramos a **Ciro Oduber**, artista técnico; **David Macià**, artista de escenarios; **Laura Sanoja**, artista conceptual, y **Pere Rius**, que empezó como animador y acabó siendo el productor del equipo», detalla David, explicando que fueron los responsables de rehacer casi por completo el aspecto visual del juego.

«No podíamos adaptarnos al arte previo porque *Path of Shadows* pertenecía a los cinco creadores originales y parte de ese equipo ya no estaba, por lo que ahí existía un tema de propiedad intelectual ahora que estábamos formados como empresa», explica el cofundador, añadiendo que el cambio de nombre se debió a lo mismo. «Comenzamos llamándolo *Twin Souls: Path of Shadows* para mantener algún tipo de lazo con lo anterior -algo que vimos que fue un error-, mientras que con el arte queríamos mantener la esencia -con un toque fantástico, pero oscuro, oriental y con *cel shading*-, algo que nos costó mucho hasta que llegamos a lo que es *Aragami*», comenta, indicando que se tardó más de un año en definir un estilo final. «Incluso antes de llegar hasta el personaje actual, se aprobó un *concept* de personaje que es el que llevamos a Kickstarter y que finalmente se desechó incluso habiéndolo modelado y animado», comenta.

Un intento de financiar el juego que no salió como se esperaba -solo consiguieron la mitad de lo que pedían- y que se inició como primera vía tras agotarse los ahorros de los fundadores. El error principal que ahora ven sus autores fue presentar la campaña con tan solo dos meses de proyecto: «Llevábamos demasiado poco tiempo trabajando y se veía muy, muy verde», admiten. A este factor principal, sus autores añaden dos motivos más que no ayudaron a conseguir el objetivo: por una parte, la web principal de micromecenazgo estaba ya, ▸



En *Aragami* jugamos como un guerrero con el poder de las sombras al que Yamiko, una misteriosa chica, resucita de entre los muertos con la petición de que la salve de su prisión. Jugando con el tropo de la princesa en apuros al comienzo, poco a poco el jugador irá descubriendo cómo Yamiko está más presente en la vida anterior del protagonista de lo que aparenta. Nos podemos pasar el juego entero sin matar a nadie (exceptuando dos muertes a nivel narrativo). Una posibilidad a nivel de gameplay totalmente a conciencia, pese a las dificultades con el diseño de niveles que supuso para los desarrolladores, que aparecen en la foto.

en 2014, en sus horas más bajas; por otra, la campaña coincidió justo después del E3 de aquel año, por lo que conseguir atención y visibilidad fue todavía más complicado. «Si lo hubiéramos hecho más tarde, habríamos coincidido con las rebajas de Steam de verano, así que tampoco hubiera salido mucho mejor la cosa porque, si esperábamos más, nos quedábamos sin dinero», añade David, sobre el último punto.

Tras el relativo fracaso, la única vía que vieron los socios para seguir con el proyecto y pagar a los empleados fue a través de la solicitud de préstamos personales en el banco. «Hicimos retrospectiva, vimos qué no nos gustaba del proyecto que teníamos hasta el momento, rehicimos cosas y nos pusimos a trabajar para tener un prototipo que de verdad nos convenciera», comenta el desarrollador. El trabajo siguió hasta que se fundieron los préstamos, momento que más o menos coincidió con la selección de Lince Works en 2015 para formar parte de GameBCN, incubadora donde pasaron a trabajar. «Fue ese verano cuando, tras mi tercer correo a PlayStation Reino Unido, me hicieron caso porque coincidió con que saqué un vídeo con *gameplay* del juego en Youtube del que GameSpot se hizo eco bajo el título: 'El juego de Kickstarter que te gustaría haber apoyado'», explica David.

Una visibilidad repentina que fue suficiente para, por fin, llamar la atención de los que estaban a punto de hacer posible lo que hoy conocemos como *Aragami*. «Les enseñé todo lo que pude del juego y me preguntaron cuánto dinero nos hacía falta para acabar el proyecto», relata, explicando el principio de una serie de acuerdos entre ambas que se firmaron poco después, donde, entre otras cosas, se pactó un modo multijugador. «No había nadie trabajando en ese aspecto, así que tuvimos que meterlo a mitad de proyecto en forma de campaña cooperativa online y un editor de niveles que también tiene online», comenta al respecto. Una función no prevista, pero que el equipo reconoce que funcionó realmente bien -y que planean incorporar en proyectos futuros-, puesto que les dio mucha visibilidad en Youtube y Twitch.

«Otro de los temas que salió en la reunión con PlayStation en sus oficinas fue el título del juego», continúa David, explicando que justificó el nombre pese a también comentar que el equipo no estaba satisfecho con él. «*Twin Souls: Path of Shadows* era un nombre genérico, muy largo y asociado a un proyecto de estudiantes, por lo que con Sony vimos la oportunidad de tener otra ronda de visibilidad idónea para un cambio de nombre», continúa, añadiendo cómo su propuesta de '*Aragami*' fue aceptada por la gran compañía.

Con la identidad del juego renovada y unas pautas y objetivos a cumplir con el fin de recibir el dinero necesario para acabar el juego, Lince Works, con un equipo de tan solo diez personas, consiguió cumplir los plazos y el 4 de octubre de 2016 lanzaron *Aragami*. «Para ser tan pocos en el equipo y para haber puesto en el proyecto todos nuestros ahorros, creo que ha salido muy bien», afirma orgulloso el cofundador. «La primera semana de lanzamiento en Steam habíamos recuperado todo el dinero que nos prestó Sony y, al cabo de tres semanas aproximadamente, ya habíamos recuperado todo el dinero del proyecto», constata. «Esto no quiere decir que seamos ricos, sino que estamos devolviendo todos los préstamos que pedimos, hemos podido financiar el DLC que está a punto de salir y tenemos la oportunidad de poder seguir trabajando este año en un nuevo proyecto», añade.

Para David, el mayor reto de *Aragami* ha sido pasar de dar el salto de hobby o estudiante a profesional, con todas las responsabilidades y riesgos que conlleva. «Meterte en la burbuja de empresario que ve que, si no llegas al lanzamiento, tus empleados se van a la calle, fue la transición más dura», reflexiona. «En el primer día de lanzamiento recuerdo que toda la oficina se paró, dejó de trabajar, y nos pasamos el día viendo Twitch con gente jugando al juego, con la sonrisa en la cara al ver que se lo estaban pasando bien», cuenta, explicando cómo interactuaban con los *streamers* identificándose como los desarrolladores y felicitando a los que llegaban al final del juego.

«Por esto hacemos juegos y no estamos en otro tipo de trabajo», afirma rotundamente, recordando que, pese a contar con condiciones laborales muy mejorables, la pasión es su prioridad. «Para mí lo mejor es haber conseguido acabar un producto del que además estamos bastante orgullosos con un equipo tan pequeño, sin experiencia y sin que nadie se haya ido por el camino», añade.

Hacer un repaso con retrospectiva a *Aragami* no es solo interesante sobre cómo consiguieron levantar un proyecto de estudiantes que llamó la atención de Sony en Reino Unido hasta conseguir un éxito en ventas que les ha permitido seguir haciendo videojuegos, sino que también resulta relevante reflexionar con sus autores qué componentes hicieron que un juego *indie* con tan pocos recursos llegara a lo más alto.

«Con las limitaciones que teníamos, sabíamos que no podíamos competir con nadie grande, lo que significa buscarte tu propio nicho», introduce David sobre la elección del sigilo. «En nuestro caso, no queríamos competir contra *Assassin's Creed o Shadow of Mordor*, que combinan acción y sigilo, por lo que buscamos un nicho y un











conjunto de mecánicas que definieran el género y con las que pudiéramos aportar algo», continúa, justificando las decisiones tomadas. «Nos quedamos con el sigilo no solo porque era un género que nos gustaba, sino porque creíamos que podíamos hacer cosas ahí, puesto que hacía años que no salían juegos como *Tenchu* que no recurrían al combate», afirma, explicando cómo vislumbraron un hueco en el mercado.

En este sentido, el gancho en cuanto a mecánicas que encontraron para llamar la atención con *Aragami* partió de la idea de un asesino usando las sombras para matar. «Al principio, el personaje no se teletransportaba como lo hace ahora, sino que se metía bajo tierra y la mecánica fue evolucionando», explica, detallando cómo la propuesta actual (teletransporte) al final surgió como alternativa fácil y rápida a eliminar todas las animaciones. «Al final, menos es más», comenta, explicando que su innovación en toda esta mecánica de luces y sombras en videojuegos fue incorporar la creación de sombra para el teletransporte.

Con el punto de partida de querer un juego difícil, que planteara un verdadero reto al jugador y donde la acción no fuera una alternativa, sus creadores también tomaron decisiones artísticas muy concretas, como bien introducíamos al principio. El *cel shading* fue otra manera que el estudio encontró de diferenciarse a nivel estético con los escasos recursos disponibles, añadiendo la deliberada ausencia total de interfaz, inspirados por la información en la capa de *Journey*.

«La ambientación y estética asiática, por otra parte, es, en primer lugar, porque es lo que hemos bebido de pequeños y algo que nos influye, y, en segundo lugar, porque creo que un juego de asesinos, de ninjas, encaja mucho más en el espíritu de la fantasía asiática», justifica. «Como también éramos conscientes de que no somos japoneses y podíamos caer en errores o en la falta de respeto, decidimos hacer una reimaginación de lo que para nosotros es el 'feeling' japonés-chino-mongol», añade, explicando cómo hay elementos del juego con una estética más mongola, como los enemigos, un escenario más japonés, o unas vestimentas para Yamiko más tradicionales chinas. «Es como si ves *Dark Souls*; es una empresa japonesa que ha hecho una reimaginación de la arquitectura gótica europea. Nosotros queríamos hacer eso a la inversa», constata.

Incluso las propias voces son un idioma inventado, como sabrán (casi) todos los jugadores de *Aragami*. «En realidad es sueco al revés recolocado», confiesa David, explicando cómo lograron el efecto de que pareciera japonés sin serlo, una solución que además les dejaba exentos del problema de los diferentes doblajes. «Creo que ha funcionado porque he visto a gente en Youtube quejándose de que el juego está en japonés, pero no en su idioma», ríe.

En este sentido, David confiesa la buena recepción que ha tenido además el juego entre la comunidad asiática. «Estuve hace poco enseñando el juego en Taipei y gustaba mucho la estética, el juego les llamaba mucho la atención», cuenta. «Justamente en Asia gusta muchísimo que en Occidente nos inspiremos en ellos», añade, explicando además que China es el tercer país con más jugadores de *Aragami* desde que localizaron el juego a chino simplificado. Actualmente, tratan de llevarlo también a Corea.

De los planes más presentes hasta los más futuros no solo está el inminente estreno del DLC a modo de precuela de *Aragami* (y del que hablamos ya en pasados números), sino que también nos cuentan que están trabajando en diferentes líneas que tienen que ver con la IP de *Aragami*. «Todavía es muy pronto para ver si ese camino llega a algún lado, y para enseñar algo», concluye. ■



PERFIL

DIGITAL LEGENDS

Uno de los estudios españoles referentes en el desarrollo multiplataforma nos muestra las claves de su éxito

POR MARINA AMORES





Año de fundación 2001
Empleados 72
Personal clave Xavier Carrillo-Costa (CEO y Fundador), Unai Landa (CTO), Álvaro Rico (Director de Diseño), Sandra Hidalgo (Directora Financiera), Sebastian Gil (Responsable de QA) David Cañadas (Responsable de Programación)
URL digital-legends.com
Proyectos actuales *The Respawnables*, *Afterpulse* y un proyecto sin anunciar

Año 2001: en pleno cambio de siglo, el panorama nacional brilla con Pyro Studios y *Commandos 2: Men of Courage*, FX Interactive se consolida y Rebel Act Studios lanza *Blade: The Edge of Darkness*. A partir de componentes de Rebel que se marchan un año antes del cierre, nace Digital Legends. Fugas con las que, recordemos, también se gesta Mercury Steam.

Hablamos con Xavier Carrillo, CEO de Digital Legends, para hacer un repaso a la larga trayectoria de uno de los estudios más longevos de Barcelona y que, con el paso de los años, se ha especializado en el *shooter* de calidad para móviles.

«Del equipo de Rebel salimos **Ángel Cuñado**, que llevaba más la parte tecnológica, y de hecho el fundador, **José Luis Baello**, que luego ha estado en Mercury Steam y Tequila Works y que llevaba más la parte de arte y diseño, y yo, que me encargué sobre todo del tema de la empresa», comienza Xavier. «Quisimos montar nuestra propia empresa para ser responsables tanto de éxitos como de fracasos», afirma, explicando cómo desde el primer momento se montó en Digital Legends una estructura en la que ya tenían flexibilidad de horarios y acceso a internet libre, entre otras cosas.

«Fue complicadísimo porque estamos hablando de una época donde la visión que se tenía de los videojuegos era equivalente a tirar dinero y donde éramos unos frikis que habíamos fallado en la vida», atestigua, explicando la decisión de la Ciudad Condal como lugar para el estudio. «Los dos únicos sitios en los que, cuando ibas a hablar de videojuegos, sabían exactamente lo que eran, fueron el País Vasco y Barcelona», cuenta Xavier, explicando las dificultades que también supuso esa decisión, al estar casi toda la industria localizada en la capital. El mismo año se incorporó **Jean-Philippe Raynaud**, un cuarto fundador, que aportó toda su visión especialmente de lo que se estaba gestando en el reciente mundo de los eSports por haber estado viviendo durante años en Corea.

Los sucesos de aquel mismo año tampoco se pusieron de la parte del nuevo estudio, que también se vio afectado, de manera económica, por el trágico 11 de septiembre. «Se congeló absolutamente todo, fue un golpe durísimo», relata. «Todas las inversiones que iban a entrar ya no solo se congelaron, sino que desaparecieron y no pasó nada hasta febrero-marzo de 2002», constata el fundador. Subsistiendo a base de dejar de cobrar, con José Luis volviéndose a su ciudad natal, y Ángel también yéndose de Barcelona, Xavier se quedó en una pequeña oficina con una persona extra creando una demo gracias a un préstamo personal hasta que entró algo de dinero y, por fin, se firmó el primer contrato con Nokia y NCSoft.

«Éramos un equipo inicialmente de PC, recordemos», apunta Xavier. «Teníamos dos juegos, un proyecto inmenso que no salió nunca con mundo abierto (*Nightfall Dragons*) porque no había dinero, y *Combat Soccer*, un juego que mezclaba fútbol y combate, que con NCSoft pasó a llamarse *Soccer Fury*», explica. «Eran una línea de juegos un poco rara porque eran *free-to-play* de PC en 2006», continúa, explicando que fue un modelo que no funcionó, por lo que el juego no se llegó a publicar tampoco.

Por suerte, la fortuna sonrió en paralelo a estos eventos gracias a Nokia, momento en el que comenzaron a dirigir cada vez más la estrategia de PC hacia el móvil. «Con la cancelación de *Soccer Fury* y con el contacto de Nokia, vimos que el móvil tenía un crecimiento mucho más grande, que los equipos eran mucho más pequeños en aquella época, y que parecía una mayor apuesta de futuro», argumenta. «Conocimos a la gente de Nokia que tenía el proyecto N-Gage y una visión del juego móvil realmente de hoy en día», afirma, explicando cómo desarrollaron su primer juego móvil, *One*, para el híbrido entre móvil y consola portátil. Título para el que, por cierto, contrataron a discípulos de Bruce Lee, algo que repetirían para *Bruce Lee Dragon Warrior*. «Creo que fuimos el primer juego de móvil en usar captura de movimiento», añade.

«Como teníamos poca gente y había que hacer en aquel momento cosas tanto para móvil como para PC, hicimos una capa de abstracción, nuestro motor propio, que es lo que nos ha permitido llegar hasta donde estamos ahora», atestigua el fundador.

A los cambios de estrategia a raíz de la llegada de Nokia, se añadieron varios cambios internos, como la salida de Ángel Cuñado y José Luis Baello de la empresa, que se quedó con solo dos fundadores. «En 2007-2008 fue la refundación del estudio, por así llamarlo, donde decidimos abandonar el PC definitivamente y solo desarrollar para móvil, a la par que decidimos montar un equipo de I+D separado, momento en el que entró también un fondo de inversión», constata Xavier.

Dance Fabulous fue el título que siguió con Nokia y N-Gage, un título de baile donde, curiosamente, aprovecharon la experiencia de *One*, la secuela y lo que en aquel entonces existía como 'Nokia Music'. «Realmente te das cuenta de que los juegos de lucha *[One]* son sobre todo coreografías y animaciones», afirma, explicando que trabajaron con David Stewart para el título musical.

«En ese momento (2008) nos llama Apple y nos piden una demo de un juego que teníamos en preparación con un margen de unos pocos días», relata. Sin el iPhone todavía oficialmente anunciado y ni mucho menos en el mercado, Xavi cuenta cómo fueron a comprar un iPod Touch y un Mac para poder tener una demo funcionando para la gran empresa en cuestión de días gracias, en gran medida, a contar ya con un motor propio. «Tres semanas después estábamos en la presentación del iPhone y de la tienda de iTunes con Steve Jobs en el escenario», atestigua, explicando cómo esas semanas de margen las pasaron en Estados Unidos trabajando en la demo (que luego se conocería como *Kroll*), codo con codo con Apple en sus oficinas.

«Fue la locura». Así define Xavi el momento, cuando empezaron a recibir llamadas de muchos medios. «A partir de ahí dimos el salto», cuenta, explicando cómo *Kroll* fue su gran despunte y a partir de ahí llegó una etapa donde aceptaron muchos proyectos a la vez. En 2010, con *Bruce Lee Dragon Warrior*, Digital Legends hizo el lanzamiento también con iPad. En paralelo, y trabajando para Electronic Arts, hicieron también *Battlefield 3 y Battlefield Bad Company 2* para móvil; *Split Second Velocity*, versión móvil, para Disney; y cuatro juegos para Adidas-*MiCoach*. «Era difícil decir que no», admite Xavier, contando que realmente fue un error estratégico y una época muy dura. «Cómo le vas a decir que no a Apple o a *Battlefield*», reflexiona, explicando que también aprendieron mucho de esa etapa y de trabajar con los más grandes. Un pequeño bache que además ▸





A LA IZQUIERDA: Xavier Carrillo, en el escenario de la presentación del primer iPhone, en 2008.
ABAJO: Unai Landa, creador de Karisma, junto con Xavier Carrillo.





se vio agravado por la cancelación por parte de EA no solo de *Battlefield 3* una vez publicado, sino por el desmontaje también de toda la parte EA Mobile.

«En 2012 tuvo lugar el otro gran cambio estratégico que ha sufrido Digital Legends», confirma Xavier, explicando cómo vieron que el modelo de encargos no era lo que querían hacer. Una decisión bastante complicada, puesto que cortar con los encargos supuso también cortar el grifo del dinero. «Pusimos todo el dinero que nos quedaba en *The Respawnables*», relata. Tras las experiencias haciendo *shooters* para móviles con EA, el fundador vio la oportunidad de enfocarse en ese único género. «Al final, cuando haces tantas cosas [respecto a haber tocado un montón de géneros], la industria te ve como alguien débil», constata.

«Elegimos una estética *cartoon* para *The Respawnables* para no tener problemas de competencia o derechos con EA», explica Xavier sobre algunas decisiones tomadas, como la cámara en tercera persona y la simplificación de movimiento porque «el móvil, cuantos menos botones tenga, mejor». El *free-to-play* fue otra decisión importante, y el multijugador online en tiempo real, uno de los aspectos más fuertes y claros que quisieron desarrollar para su primera IP propia. «Llevamos más de cinco años con el juego, más de cuarenta millones de descargas y más de cien mil personas jugando cada día», presume. «Es un juego que funciona y que tiene para largo», añade, explicando que siguen actualizándolo con contenido cada tres semanas aproximadamente.

«Cuando haces juegos y juegos, a veces ves cosas muy claras. El éxito -relativo- es, al final, poner el alma en los productos», constata Xavier. «Aquí los productos los mimamos y los cuidamos en todos los niveles», afirma, añadiendo que «al final, lo que funciona es la calidad y la diferenciación, porque juegos hay millones».

Afterpulse es, actualmente, su segunda IP propia y su último proyecto conocido. Cogiendo lo que había funcionado de *The Respawnables* (los controles, los servidores, la arquitectura del multijugador), cambiaron la parte gráfica (aspecto ultrarrealista) y la monetización. «El problema de no haber crecido más con *The Respawnables* fue poner un máximo por usuario de 500 euros», confiesa, comentando que los usuarios abandonaban el juego por ello. «La gente se gasta eso y más. El problema de la monetización fue que la gente se quería gastar más y no podía hacerlo», puntualiza, explicando que fue un problema que costó mucho de entender. «La gente quiere gastar, la gente no quiere piratear; lo que pasa es que quiere gastar en lo que le apetece y le motiva», añade.

«Montamos un nuevo *loot* de monetización mucho más largo para *Afterpulse*, además de optar por un modelo asiático tras asesorarnos con una distribuidora coreana que también publicó el juego», cuenta, explicando cómo los coreanos tienen usuarios que se gastan 10.000 o incluso 100.000 euros en sus *free-to-plays*. «Con estos cambios, la facturación se ha multiplicado por cinco», afirma. Estrenado en 2015, *Afterpulse* cuenta hoy en día con diez millones de descargas y, desde noviembre de 2017, Digital Legends lo ha recuperado también como distribuidora. «La intención es publicar todos nuestros juegos a partir de ahora», constata.

DIGITAL LEGENDS DESTACA POR LLEVAR AL LÍMITE LAS PLATAFORMAS EN LAS QUE TRABAJAN

Echando la vista atrás a un recorrido más que turbulento, pero finalmente exitoso, Xavier nos habla de Karisma, su motor gráfico propio que, como se comentaba al principio, les ha permitido en gran medida llegar hasta donde están ahora. «Desarrollar tecnología propia, además de que no había motores comerciales para móvil en la época, fue nuestra manera de acercar el desarrollo a nivel de consola a móvil», explica **Unai Landa**, creador del motor. «Fue la manera de desarrollar múltiples títulos con una calidad superior», añade.

«Karisma nos da una ventaja competitiva porque los juegos se ven distintos y porque, además, llegamos más rápido a los tiempos de mercado, ya que, por ejemplo, no tenemos que esperar que el nuevo Unreal esté para iPhone X», añade Xavier. «Eso sí, a nivel de equipo necesita gente muy buena, pero a nivel de gestión es más complicado, y es más presupuesto, más equipo, etc», matiza.

«Uno de nuestros emblemas diferenciadores es conseguir llevar al límite las plataformas, y por eso también tenemos muy buen rollo con los fabricantes, tanto con Google, como con Sony, como con Apple», afirma. «Trabajamos mucho con los fabricantes porque cuando sacan un nuevo teléfono necesitan contenido que lo exprima y que luzca en sus dispositivos», relata, ejemplificando el caso de *Afterpulse*, que, aunque se estrenó originalmente en iOs, salió como juego de lanzamiento de Apple TV.

Digital Legends no se plantea hoy en día ni volver al mercado de PC, ni adaptar sus títulos a la plataforma de sobremesa. «En



PC, el mercado está muy saturado, pues tienes que pasar un control distinto y ya tienes las grandes franquicias que están ahí», argumenta Xavier, explicando que, aunque no esté descartado del todo, explica que tienen ahora como prioridad llevar *Afterpulse* a un nivel mayor de donde ahora se encuentra.

«Creo que el secreto de haber aguantado tantos años es, por una parte, la cabezonería, y por otra, tener esa visión de no jugártela todo a un producto», reflexiona Xavier. «En España hay mucho talento en juegos, así que el problema no es ni la creatividad, ni las ganas. Lo que nos falta son empresarios del videojuego, gente que vaya más allá de la visión de hacer el juego que les gustaría hacer», afirma.

Con dos títulos activos, el futuro para Digital Legends es autopublicarse a partir de ahora. «Por otra parte, estamos trabajando en el tema de los valores, como la diversidad o la ecología de cara al futuro porque nos hemos dado cuenta del impacto que podemos tener en los usuarios con un videojuego», comenta. «Hemos hecho una campaña con un arma que en vez de matar cura junto a una asociación que solo trabaja con *shooters* y lo que hemos recaudado va a un fondo que lo que hace es ayudar a los niños de la guerra», ejemplifica. Con todo eso y un proyecto sin anunciar bajo el brazo, Digital Legends es a día de hoy uno de los estudios de videojuegos españoles con mayor proyección de futuro. Algo que, en una época donde los cierres empiezan a ser bastante habituales, hay que celebrarlo todo lo que se pueda. ■

1 Battlefield Bad Company 2.
2 Bruce Lee Dragon Warrior.
3 Dance Fabulous.
4 Adidas miCoach Tennis y miCoach Soccer.
5 The Respawnables.
6 Split Second.
7 Kroll.
8 ONE.
9 Afterpulse.

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS.

EN ESTE NÚMERO



Desde España con amor

La industria se está acostumbrando a regalarnos un primer trimestre de cada año verdaderamente interesante, y en este caso nos encanta poder decir que desde nuestro país también es así. Por ello, en este cuarto número ponemos la mirada (crítica) fija en tres títulos españoles que nos han llamado poderosamente la atención. *The Red Strings Club* nos apasiona, *Crossing Souls* nos hace viajar a los ochenta y *Deiland* es ese cuento para niños que necesitamos de mayores. Para niños y mayores es también *Frantics*, la nueva apuesta para el sistema Playlink de PlayStation con sabor español, y no falta una buena dosis de lucha con *Under Night In-Birth Exe: Late[st]*, que se siente robusto pese a tener un nombre algo difuso. Hay tiempo para ofrecer el juicio definitivo de *Playerunknown's Battlegrounds* una vez que ha salido del acceso anticipado en PC, pero también para hablar del polémico *Metal Gear Survive*. Por supuesto, tratamos *Yakuza 6*, pero también *Fe*, otra de esas apuestas *indie* apadrinadas por una gran compañía que no suelen bajar del notable. Y la guinda del pastel es *Ni no Kuni II*, recomendable pese a que se quede a las puertas de ser lo que nos habría encantado que fuese. Nos gusta empezar a hincarle el diente a 2018 de esta manera, ¡y no nos olvidamos de lo que nos llega en los próximos meses!



Fe

Cuando aparecen los créditos de *Fe*, no es de extrañar que el director del juego sea también el director de arte. No es que le falte sustancia, sino que, tal vez, se apoya demasiado en la bondad de lo superficial para intentar disimular algunos de sus peores defectos. Y, de verdad, ¡es precioso! Luz que aparece en yuxtaposición a sombras tan oscuras como la tinta en un bosque místico y maravillosamente angulado que evoca asombro e inquietud a partes iguales. Hay una cierta familiaridad en su aspecto y en cómo se juega, y parte de la culpa la tiene *Ode*, de Ubisoft Reflections. No obstante, aquí no encontrarás los bordes redondeados de aquel: este juego es mucho más puntiagudo, en todos los sentidos (aunque también más bonito), pero los dos presentan mundos que reaccionan al sonido.

En el caso de *Fe*, esos sonidos provienen de la garganta de una pequeña y flacucha (aunque valiente) cría de zorro, que van desde balbuceos chirriantes a aullidos más melódicos. Así nos comunicamos con el resto de flora y fauna, que va desde un ciervo al que podremos cabalgar, hasta unos hongos que iluminan cuevas en penumbra (al menos, hasta que el brillo se desvanece y nos vemos forzados a repetir la orden vocal). Casi todo con lo que interactúes tendrá una respuesta para ti, por lo que te verás tentado a romper el silencio con un par de ladridos para sacar al bosque de su letargo.

Todo esto es dulce pero insustancial, e inevitablemente te toparás con obstáculos que no podrás solucionar a solas. Llegados a este punto, tendrás que aprender la jerga: cada animal tiene sonidos distintos, y hay que ajustarse a su frecuencia para poder comunicarte con ellos. Entablarás una especie de conversación, afinando la voz de *Fe* al tono adecuado, para finalmente encontrar la nota correcta que te permite hablar su lengua. Es una forma original de utilizar los gatillos analógicos, ya que hay que mantener la inclinación exacta durante unos segundos mientras una línea ondulada se estabiliza, lo que unirá a *Fe* con su nuevo amigo de forma permanente.

Esta ayuda rara vez es altruista. Si quieres volar de nido en nido a lomos de un pájaro, tendrás que recuperar cuatro huevos para una madre inquieta; una especie de lombriz no te enseñará el incómodo sonido necesario para activar unos trampolines en forma de brotes hasta que hayas llevado a su prole a un lugar seguro. En otra ocasión, tendrás que jugar al escondite con más zorros, correteando sobre los árboles para tirarlos y revolcaros felizmente por el suelo. Otras habilidades se consiguen al alimentar a un saúco gigante con objetos coleccionables; entre ellas están escalar, planear y, aunque parezca increíble, echar a correr. A veces, el ritmo de la exploración se parece al de *Breath Of the Wild*, solo que aquí trepamos árboles en vez de acantilados para luego planear desde ellos.

La amenaza llega principalmente en forma de un ejército de bípedos invasores. Al principio parecen robots, pero cuando se ponen a cuatro patas parecen alienígenas: una mezcla entre arañas y esos espeluznantes *perrobots* de Boston Dynamics.

Parece que solo quieren tener un poco de paz y tranquilidad (por ello, los jugadores con hijos podrán empatizar con estos villanos), y para ello necesitan aprisionar a los animales del bosque. Y lo hacen a través de unas jaulas esféricas hechas de una tela orgánica: un plan redondo de no ser porque una semilla cualquiera es suficiente para hacerlas añicos.

Si te pillan, te atraparán con esa misma sustancia, aunque puedes evitarlo si te escondes rápidamente en algún lugar elevado o detrás de la hierba. Ahí es cuando a *Fe* se le empieza a ver el plumero. El entorno tiende a ser más bonito que funcional: algunas plataformas están a una altura que queda justo fuera del alcance del salto de Fe, mientras que otras son tan bajitas que gatearás sobre ellas. No es que sea el fin del mundo, pero saber cuál es cuál bajo presión no siempre es fácil, y *Fe* no salta cuando está demasiado cerca de una plataforma, lo que te obliga a reposicionarte. Esos pocos segundos en los que sigues en el punto de mira del enemigo pueden suponer la diferencia entre vivir o morir, y la posición de la cámara tampoco es que sea para tirar cohetes.

Al volar, la cámara no es que mejore mucho. Combinado con la velocidad del planeo de Fe, acabarás saltándote plataformas y otros coleccionables. El botón de salto también es incómodo, ya que se usa para trepar velozmente por los árboles en una animación fotograma a fotograma que en teoría es muy bonita, pero frustrante en la práctica. El número de pulsaciones de botón para llegar a la cima depende de la altura del árbol y de dónde te hayas subido, lo que hace que sea facilísimo caerte porque has pulsado de más. Todo esto amarga la increíble puesta en escena del juego: una ascensión tan trepidante como agotadora que acaba recordándonos a *Shadow of the Colossus*, para bien y para mal.

De todos modos, el problema más gordo de *Fe* es que todo está un poco trillado. La historia, narrada en abstracto a partir de unos tallados en piedra y visiones esporádicas nos relata por enésima vez el cuento de la naturaleza y cómo la tratamos. Y aunque no sea culpa de Zoink que el juego haya salido tan cerca del susodicho Ode, la forma de moverse tan poco ortodoxa de este hace palidecer los poderes normalitos de *Fe*. Hasta el acompañamiento de cuerda parece ser el de costumbre. Lo cierto es que, aunque a la música le cueste hacernos sentir algo, es difícil no emocionarse por las conexiones que hacemos en el mundo de *Fe*, ya sea canturreándole a una flor bulbosa que asiente como un borracho hasta que se despierta o presenciar cómo la criatura más pequeña del bosque encuentra su alma gemela en la más grande. Es un juego que celebra la idea de cómo dos seres dispares descubren un lenguaje común para superar sus problemas. En esta era tan problemática que vivimos, el mensaje nos toca la fibra sensible. ■

7

Desarrollador Zoink Games
Editor EA
Formato PC, PS4 (probado), Switch y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Celebra la idea de cómo dos seres dispares descubren un lenguaje común para superar sus problemas





SEGUNDA NATURALEZA
Una vez completes *Fe*, podrás explorar libremente a tus anchas y disfrutar de las vistas y sonidos sin presiones (salvo recoger lo que te dejaste por el camino). Llegado este punto, la mayoría de jugadores habrán conseguido la habilidad de trotar a cuatro patas, aunque no llega a velocidades de Amaterasu. Otra habilidad opcional es más inútil de lo que deja entrever, si bien es un placer en determinadas zonas: lo que pensábamos que iba a alargar nuestro tiempo volando resulta ser más bien un deslizamiento aéreo. Al bajar en picado y pulsar dos veces el botón, *Fe* flotará brevemente en el aire antes de lanzarse hacia delante. No obstante, esa necesidad de zambullirse primero hace que la habilidad solo sea útil desde sitios muy elevados.

Playerunknown's Battlegrounds

Tal vez, en retrospectiva, *PUBG* estuvo siempre destinado a ser un acontecimiento sísmico para la industria. ¿Un juego que aprovecha con gracia todas las partes que componen una experiencia de supervivencia que merezca la pena y las agrupa en partidas bien estructuradas? Venga ya. Pues claro que iba a amasar más de 20 millones de jugadores. Los rebaños de supervivientes que atravesaban la orografía baldía de *DayZ*, los exhibicionistas de *Rust* e incluso los fabricantes de máquinas Rube Goldberg en *Minecraft* podrían cambiar de opinión ante una alternativa a un *sandbox* de supervivencia sin restricciones. Y Brendan Greene se lo ofreció en bandeja.

En vez de ceder un espacio distópico enorme y confiar en que la comunidad encuentre el potencial por sí misma, *PUBG* obliga a su público a acatar unas condiciones especialmente tensas para que peleen entre ellos hasta las últimas consecuencias. Y la manera de hacerlo es fusionar el *Battle Royale* de *Koushun Takami* con *Los Juegos del Hambre* de Suzanne Collins: 100 jugadores forzados a luchar hasta la muerte en una isla remota, huyendo hacia una zona segura cada vez más pequeña mientras rapiñan *armas* por el camino. Brendan Greene y *PUBG Corporation* no fueron los primeros en ver el potencial de aunar un juego de supervivencia con *Battle Royale*, pero sí que fueron pioneros en fermentarlo de una forma en la que te atrapa desde el momento en el que empieza la partida.

Y lo hicieron de forma muy hábil. Adrede o no, *PUBG* crea una hostilidad entre los jugadores que resulta vital para que la premisa tenga gancho, acentuada por el minúsculo espacio de aparición y la existencia de un chat de voz público. Cuando Sartre dijo «el infierno son los otros», ahora sabemos con certeza a lo que se refería: a un avión que sobrevuela Erangel con 99 racistas parlanchines a bordo.

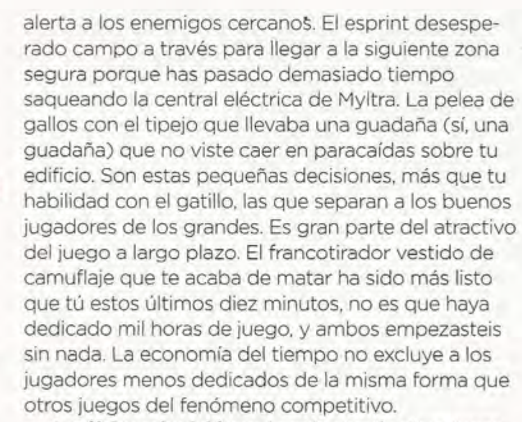
Bueno, que nos vamos del tema. Más que de pericia o de capacidad de reacción, este juego va de tomar decisiones. La primera es cuándo saltar del avión. La mayoría de veces es la elección con más repercusión de toda la partida y, al ser algo consciente, *PUBG* te hace partícipe desde el principio: ¿has elegido este sitio? Pues apechuga. Cada partida hace variar dónde aparecen las *armas* y el equipo, pero la geografía de ambos mapas permanece invariable, y en su interior las zonas con el botín más suculento. Claro que el resto de gente también sabe que cerca de la escuela de Erangel y la Hacienda del Patrón en Miramar hay cosas buenas, así que cada salto va de intentar adivinar lo que hará la competencia y jugártela para sacarles ventaja. Esta forma suave de azar, unida a las diferentes rutas de vuelo del avión por la isla, ha hecho maravillas en lo que respecta a mantener a los más de 20 millones de jugadores de *PUBG* durante el acceso anticipado cuando Erangel era el único mapa disponible.

Luego también hay las decisiones que tomas sin darte cuenta. La puerta que dejas entreabierta que

Desarrollador PUBG Corporation
Editor PUBG Corporation y Microsoft Studios
Formato PC (probado) y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

> *PUBG* crea una hostilidad entre los jugadores que resulta vital para que la premisa tenga gancho





alerta a los enemigos cercanos. El esprint desesperado campo a través para llegar a la siguiente zona segura porque has pasado demasiado tiempo saqueando la central eléctrica de Myltra. La pelea de gallos con el tipejo que llevaba una guadaña (sí, una guadaña) que no viste caer en paracaídas sobre tu edificio. Son estas pequeñas decisiones, más que tu habilidad con el gatillo, las que separan a los buenos jugadores de los grandes. Es gran parte del atractivo del juego a largo plazo. El francotirador vestido de camuflaje que te acaba de matar ha sido más listo que tú estos últimos diez minutos, no es que haya dedicado mil horas de juego, y ambos empezasteis sin nada. La economía del tiempo no excluye a los jugadores menos dedicados de la misma forma que otros juegos del fenómeno competitivo.

La última decisión es la más significativa: jugar solo, o en equipo. Cuando te quedas sentado e inmóvil en una casa del bloque del Este durante cinco minutazos tú solo, da la sensación de que *PUBG* fuera un juego totalmente distinto. Su mejor baza es la capacidad de generar situaciones dignas de anécdota con bastante regularidad: las cabriolas con la moto, los sartenazos en la cabeza, las huidas en bolas, los escondites espontáneos y otras audacias... sobra decir que estos momentos se disfrutan más en compañía. Resulta más sencillo esconderse, tomar decisiones más sensatas y resistir la necesidad de provocar, fanfarronear o tener ideas de bombero cuando vas por libre. Sin embargo, se disfruta mucho más cuando la pifias con tus amigos. Que *PUBG* haya estado en la cima de lo más visualizado en Twitch no es ninguna sorpresa, aunque si la popularidad se debe a los jugadores o al propio juego es un debate para otro día.

La parte negativa es que ser el primero en morir en un equipo de *PUBG* es un destino cruel. No hay forma de volver a la batalla, así que si te llevas un escopetazo durante el primer minuto, no te queda más remedio que ser un espectador pasivo durante el resto de la partida mientras los demás se están divirtiendo. Puedes seguir charlando por Discord si quieres, pero la sensación de distancia entre camaradas sigue ahí. En cierta forma, podríamos comparar el modo espectador de *PUBG* con un presentador de concurso que te enseña todos los premios que te podías haber llevado. Otra novedad de la versión final es una función de cámara de muerte que añade otra cosa a la «lista de qué hacer en *PUBG* cuando la palmas», tan lúgubre como satisfactoria. Por un lado, tiene el tufillo de una medida antitrampas, algo en lo que el equipo de *PUBG Corporation* tiene mucho que aprender. A juzgar por el servicio antitrampas Battleye, más de 322. 000 tramposos han sido expulsados desde la versión de acceso anticipado y octubre de 2017.

Es cierto que la narrativa de *exploits* por las nubes es exagerada, pero a día de hoy sigue siendo un problema. Las cámaras de muerte sirven para delatar a









Señora X
No todo ha sido arcoíris y unicornios para la versión en PC de *PUBG* durante acceso anticipado, pero todo ese tiempo e información han sido valiosísimos durante la fase de optimización y arreglo de fallos de la versión final. Sin embargo, en Xbox One (donde Phil Spencer y compañía alardeaban de su exclusividad en consola) el rendimiento ha sido un contratiempo desde el primer día. Hay informes sobre *framerates* poco estables y latencia en el control (tanto en One como en One X) y, a pesar de numerosas actualizaciones, las quejas todavía no disminuyen. La versión de PC habrá salido de acceso anticipado, pero *PUBG Corporation* tendrá que revivir la experiencia con la de Xbox.

los *bots* más obvios, pero llevará tiempo y esfuerzo limpiar las calles de Erangel y Miramar.

Y hay otra cosa a tener en cuenta: es muy difícil detectar las trampas cuando tus jugadores honestos son tan apañados. Algunos optan por agacharse bajo un vehículo para luego hacerte caer en una emboscada; otros llenan las casas de botín irresistible y aguardan, a lo un Kevin McCallister, a ver cómo sus víctimas caen en trampas. Se dice que hasta hay gente que engaña a sus oponentes haciéndose el muerto. Este juego es endiabladamente rico en posibilidades estratégicas, especialmente en cómo le cuesta implementar unas mecánicas tan difíciles como «saltar sobre algo» y «abrir una puerta».

Si creías que la versión final acabaría con la tosquedad del movimiento, las interacciones y la sensación de controlar una lavadora armada hasta los dientes, eres demasiado inocente como para apreciar que estas cosas son convenciones del género que la franquicia *Arma* popularizó. Los orígenes de *PUBG* yacen en modificaciones de *DayZ* (que ya era un *mod de Arma III*), y se nota. Por tener esos mapas enormes llenos de vehículos renuncias a la seguridad de saber si tus balas atravesarán o no la alambrada o que el mero hecho de colarte por una ventana parezca sacado de una vieja gloria.

Al menos, *PUBG* cumple con algo que últimamente parece imposible: matricularse de acceso anticipado y llegar a salir al mercado. En realidad, no estamos ante una versión 1.0 arbitraria, ya que todo lo que hay en el juego está finalizado, al menos en PC. Hace diez años, habrías visto un juego multijugador con solo dos mapas y una especie de referencia a los días de las demos, pero esto es algo nuevo. No tiene nada con qué compararse. Miramar deja en ridículo a las dos islas de Erangel, y el clima polvoriento hispánico es un soplo de aire fresco de la brutalidad del bloque del Este. Hay furgonetas Volkswagen apiladas en las autovías, los grupos se pelean por territorios más grandes, hay nuevos puntos estratégicos que considerar y nuevos planes que maquinar. Dos mapas pueden parecer numéricamente pobre, pero su espacio combinado (físicamente y por posibilidades) resulta ser todo lo contrario.

Es fácil encontrar razones para odiar *Playerunknown's Battlegrounds*. A veces resulta tentador querer saber qué ropa lleva el emperador del momento, y cuando descubres que el emperador en cuestión está tan arraigado en la cultura mod y de acceso anticipado, casi parece extraordinario que una experiencia tan básica haya logrado tanta popularidad. El juego no está pulido con la frialdad clínica de una gran editorial, y seguramente nunca la tenga. Lo que sí que tiene es algo por lo que Activision o EA matarían: un juego diseñado en base a una gran idea que ha amasado una cantidad de jugadores sin precedente. Dice mucho de *PUBG* haber logrado todo eso a pesar de sus fallos de movimiento, animaciones, detección de colisión, personalización de personajes, funcionalidad de espectador y presentación. Tal vez llegues a oír que no merece la pena que lo pruebes, pero le estarías negando la oportunidad a un auténtico (y merecido) fenómeno. ■

9



Abrir fuego sobre alguien es tan estresante como que te disparen a ti, ya que el ruido del arma alerta al resto de jugadores de tu posición. Dicho de otra forma: si vas a disparar, mejor que sea a matar.

PLAY SCRIPT

Con el impacto innegable de *PUBG*, ¿será 2018 el año del *battle royale*?

Las primeras señales apuntan a que los estudios rivales lo tendrán difícil para robar ideas de los pioneros



Una de las grandes constantes de la industria del videojuego es que las copias de los grandes descubrimientos no tardan en aparecer. En 2017 presenciamos el vertiginoso ascenso del *battle royale*, así que podríamos pensar que nos espera un año cargado de títulos similares; después de todo, *PUBG Corporation* ha vendido 20 millones de copias solo en acceso anticipado, y dudamos que haya un estudio o editorial que le haga ascos a esas cifras. Pero *Battlegrounds* es un éxito poco habitual que no llega de la mano de los peces gordos de la industria. No hay escena de inicio, ni una sola línea de diálogo ni tampoco coleccionables. No se juega como los títulos de los grandes estudios, ni pretende parecérsele. Es una rara avis sincera y funcional. ¿Y cómo pretende la industria sacar tajada de la popularidad del nuevo género? Yendo al grano, ¿cómo hacerlo sin repercusiones legales?

Este último punto se hizo evidente cuando Epic (que es la propietaria de Unreal, el motor con el que funciona *PUBG*) va y saca *Fortnite: Battle Royale*. Es un *spinoff* de un juego que estuvo en gestación durante seis años y que acabó siendo eclipsado por la obra de Brendan Greene, y se inspiró tanto en el título de este que hasta aparece de forma explícita en las notas de prensa. Tan solo una semana tras su lanzamiento, *Fortnite: Battle Royale* se convirtió en título propio y, además, gratuito. Como Epic ya tenía el juego base en consolas, consiguió superar a su inspiración en esas plataformas al sacar la actualización *Battle Royale*. Los creadores de *Battlegrounds* no estaban listos para aceptar la mejor forma de halago: «Tras escuchar las opiniones de nuestra comunidad y reseñar la jugabilidad por nuestra cuenta», afirmó el productor Chang Han Kim en un comunicado, «nos preocupa que *Fortnite* esté replicando la experiencia por la que se conoce a *PUBG*... La comunidad de *PUBG* tiene pruebas de que las muchas similitudes requieren medidas».

¿Qué tipo de medidas? Todavía no se sabe, pero nos hace rescatar la vieja cuestión de dónde está el límite entre convención de género (libre de imitar) y el plagio. Las primeras señales apuntan a que los estudios rivales lo tendrán difícil para robar ideas de los pioneros y quedar impunes, ya que estamos ante unas «convenciones de género» muy específicas. Pues claro que hay más formas de empezar una partida que tirarse en paracaídas (o autobús de batalla, como lo llaman en *Fortnite*), ¿verdad?

Este es solo uno de los factores determinantes de la inevitable oleada de nuevos juegos de *battle royale*. El que importa es cómo el resto de estudios planean subirse al carro. *PUBG* tuvo el lujo de entrar en el mercado sin ninguna expectativa, sin accionistas a los que convencer ni fans con los que discutir. Los estudios propios de los fabricantes de consolas y otras editoriales como EA, Activision o Ubisoft no tendrán tantas facilidades. Aun con esas, ¿decidirán tirarse a la piscina?

A juzgar por el plantel de anuncios importantes de videojuegos en 2017, parece que no. Al menos no en los canales a los que nos tienen acostumbrados. Las conferencias del año pasado hicieron patente la influencia que *PUBG* está teniendo en la industria, pero se concentra más en títulos independientes, estudios primerizos, hambrientos juegos F2P que parecen inspirarse más en el cambio de imagen de *Fortnite* que en el propio *PUBG* y, por último, el modo alternativo en un título triple A, como es el caso de *GTA Online* y su «Motor Wars» más simplificado. Salvo eso, el resto de peces gordos permanecen en silencio.

Por ahora, la única opción viable para las empresas ya establecidas es actualizar sus juegos existentes. *Dying Light: Bad Blood, Paladins: Battlegrounds y*, por supuesto, *Fortnite: Battle Royale* han sido capaces de capitalizar un poco en ese sentimiento de «mod desechable» que hay en el corazón del género al posicionarse como divertidos pasatiempos respecto a la atracción principal. Además, tienen la ventaja de contar con una comunidad ya establecida. Oye, se lo están pasando bien con una actualización, nada más, ¿y si lo pruebas? Parte de la misma base que la frágil espontaneidad política, pero, a juzgar por el éxito de la propuesta de *Fortnite*, funciona.

Para ser justos con Epic, la mecánica de construir en cualquier momento de *Fortnite* supone un cambio sustancial respecto al esquema de *PUBG* y, gracias a los millones de jugadores, esas ampliaciones han sido absorbidas rápidamente por el género del *battle royale*. Eso también ayuda a que los demás puedan incorporarlo sin resultar cínicos o faltos de inspiración: si el género expande su paleta, el proceso de desarrollo se convierte en cuestión de qué elementos introducir, cuáles rechazar y cuáles necesitan una vuelta de tuerca. Si todo el mundo rema en la misma dirección durante el ciclo de desarrollo del juego, el resultado final tendrá un aire distinto, y las editoriales siempre encuentran alguna ventaja diferencial para entusiasmar a las masas de las conferencias.

Podría decirse que el género ya está establecido. Dicho eso, tal vez no deberíamos esperar el aluvión de títulos «yo también» en 2018, como viene siendo costumbre en la industria. De todos modos, la gente ya está pendiente de si juegos como *The Darwin Project, SOS* o *Islands Of Nyne* podrán hacerse con parte del pastel de *PUBG*. De igual forma que los *streamers* fueron clave en el éxito de *PUBG*, su papel será igual de importante a la hora de que los juegos inspirados por él encuentren una audiencia. Ya lo dijo un conocido *streamer* de *Fortnite*: «Si quieres hacerte un hueco en Twitch, mi consejo sería probar suerte en cuanto salga otro juego de BR». ■

Metal Gear Survive

Por Yago López

Lo tenía prácticamente imposible. Desde el anuncio del lanzamiento del primer *Metal Gear* sin Hideo Kojima, las reacciones a cada novedad del juego tendieron a ser hostiles. La sensación de que Konami se estaba aprovechando del nombre de una de las sagas más famosas de la historia para hacer caja flotaba en el aire. Y era un argumento que salía en toda discusión que pudiese haber sobre el juego. Nada más lejos de la realidad.

Metal Gear Survive se parece en muchas cosas a *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, tanto en jugabilidad como en estética. Los mapas son muy parecidos a los de su predecesor. Lo mismo sucede con el modo de combate. Se entiende que todo parte de la base de que, si la aceptación de *Phantom Pain* fue tan alta, el siguiente juego de la saga debería seguir por la misma línea. Ser continuista, en lugar de rupturista. Aunque en ocasiones parezca más un DLC con zombis que un juego completamente nuevo.

La historia nos lleva al final de *Ground Zeroes*, con el ataque a Mother Base. Un agujero de gusano se lleva a algunos de los combatientes a un lugar llamado Dite. Un escenario postapocalíptico y hostil que está plagado de no muertos. Aunque se les llama errantes, son zombis clásicos. Lentos, de movimientos espasmódicos y muy agresivos. Y nuestro personaje tiene que arreglárselas para sobrevivir.

A partir de ahí, disponemos de un mundo abierto que explorar con mucho cuidado. Cuidado, porque está plagado de errantes. Y cuidado, porque los indicadores de hambre y sed están constantemente avisándonos de que necesitamos comer y

Desarrollador Konami
Editor Konami
Formato PC, PS4 (probado) y Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Pasas demasiado tiempo enfrascado en cuestiones rutinarias, cuando lo que se busca en estos juegos es machacar cabezas

beber. Unas necesidades que hay que satisfacer con demasiada regularidad y que pueden llegar a resultar un poco frustrantes sobre todo al principio, cuando es más complicado acceder a estos recursos.

El juego consigue mantenerte en tensión en todo momento, aunque puede llegar a ser un poco estresante. Cuando las necesidades básicas del individuo están cubiertas y solo te preocupas por machacar errantes, es divertido. Cuando, tras un par de horas de juego, tienes que cazar por cuarta o quinta vez, se torna un poco repetitivo. Las necesidades propias del individuo y las de la base, en cuanto a construcciones y desarrollo, ralentizan la velocidad normal del juego. Pasas demasiado tiempo enfrascado en cuestiones rutinarias, cuando lo que se busca en este tipo de juegos es machacar cabezas.

El modo multijugador es opcional. Se puede sencillamente completar la historia en solitario, pero eso implica desperdiciar una parte importante del juego. Y es que, al tratarse de un juego de supervivencia, es más divertido sobrevivir cooperando con otros que hacerlo en solitario.

En definitiva, a este juego le penalizan de antemano dos factores: el nombre y los extras que hay que pagar aparte (poder tener espacio para guardar otra partida, o crear un segundo personaje). Si conseguimos dejar atrás estas dos cuestiones, nos encontramos con un survival muy exigente, aunque repetitivo a ratos. Un título con muchos matices que, sin ser un videojuego que vaya a marcar un antes y un después, no es ni mucho menos el desastre que se profetizó tras su anuncio. ■

6











PLAY

The Red Strings Club

Por Chuso Montero

Desarrollador Deconstructeam
Editor Devolver Digital
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible

A*ges of Irving*, según sus propios creadores, es un «pequeño prototipo de Game Jam sobre ser un torturador *freelance*», y nació en la Ludum Dare 25 de 2012. Como no podía ser de otra manera, teniendo en cuenta que fue creado en muy pocos días, las reglas son muy sencillas: para ganarse la vida, Irving puede acceder a varios contratos por los que recibirá una cantidad determinada de dinero y reputación. El dinero podrá ser invertido en nuevas herramientas, como la capacidad de empatizar con la víctima o un taladro de dentista, y la fama servirá para acceder a trabajos mejor pagados. El momento de la tortura está simplificado a una serie de reglas básicas de la aventura gráfica: una tabla de verbos para utilizar, una barra de fuerza de voluntad que debemos agotar y otra de salud, que no. En su momento, solo sería una representación de cómo una rutina violenta nos hace perder todo lo que nos hace humanos, pero visto con cierta perspectiva, se trata de un experimento que iba a definir el futuro de sus creadores.

Si echamos un vistazo a la trayectoria del equipo valenciano de Deconstructeam, podemos ver un patrón muy peculiar a la hora de trabajar. Utilizan el formato Game Jam como campo de pruebas, y en esas sesiones intensas de trabajo desarrollan pequeñas ideas. Lo encomiable del método está en que, además de ser un buen proceso de aprendizaje, las ideas con más potencial se rescatan y aplican en proyectos más grandes. De esta manera, su primer juego completo, *Gods Will Be Watching*, heredó el esqueleto de la historia de Irving, todo su sistema; y el segundo, *The Red Strings Club*, heredaría su alma e incluiría al propio personaje dentro de la historia. Es importante pararse a analizar el proceso creativo del equipo porque, además de tener esa influencia, la obra que hoy nos ocupa se fundamenta en tres mecánicas principales que fueron experimentos independientes antes de ser ensambladas en el juego completo.

> Presenta un futuro distópico en el que los avances desdibujan las diferencias entre personas y androides

The Red Strings Club presenta un futuro distópico *cyberpunk* en el que los avances tecnológicos empiezan a desdibujar las diferencias entre personas y androides artificiales. Supercontinent, una de las grandes corporaciones que lo están haciendo posible, está a punto de alterar la naturaleza humana anulando emociones como la depresión o la ira en toda la población, en favor del bien mayor y la felicidad del colectivo.

En medio de este conflicto se encuentran los tres protagonistas, y ligados a estos tres personajes están esas tres mecánicas fundamentales. En la primera, Brandeis utiliza sus implantes neuronales para hacerse pasar por otras personas. En la segunda, Akara cumple con sus obligaciones laborales y esculpe piezas sintéticas que alteran el comportamiento humano. Y en la tercera, Donovan sirve copas que intensifican las emociones de sus clientes.

La mecánica de Brandeis nos ayuda a conocer más a todos los personajes y además es el desafío jugable final del juego, mientras que la de Akara nos presenta algunos de los temas que más adelante se desarrollarán. Pero, sin duda, la más interesante de las tres es la del dueño del bar. Donovan es capaz de leer a las personas. Es capaz de reconocer las distintas emociones que alberga su cliente en ese mismo momento y, a través de sus cócteles espirituales, potenciar una de ellas por encima de las demás. Gracias a este don divino, Donovan es el mejor en su otro trabajo, el tráfico de información:







con sus mezclas, deja a los clientes bajo el estado de ánimo que más le conviene para sacarles la información que necesita. Nosotros, desde su punto de vista, somos los que vamos a llevar a cabo esa mezcla de licores en un sencillo minijuego, y es muy importante que así sea.

The Red Strings Club es un retrato de la condición humana, de cómo nos comportamos, de nuestras inquietudes y de nuestros objetivos. Nos enseña con lo que estamos obsesionados, lo que somos capaces de llegar a hacer por conseguirlo y lo imposible que resulta lograrlo por mucho que nos empeñemos. Es una enseñanza positiva y esperanzadora sobre la felicidad y el sufrimiento. Pero sobre todo habla del presente a través del futuro, uno en el que las personas se desprenden de lo que las hace únicas y hay alguien para recoger el testigo: un proceso de deshumanización, al fin y al cabo, como ocurría con Irving. Y una sociedad distópica con dilemas similares es algo que ya hemos visto antes, pero gracias a la interactividad propia del videojuego, nunca con tanta fuerza.

La mecánica de servir cócteles con Donovan no solo es la más importante por ser un hilo conductor entre todos los momentos del juego, reforzando la unión de esas tres experiencias inconexas en una historia emocionante, coherente y muy bien escrita, también lo es por definir el juego y lo que simboliza a la perfección. El título es capaz de tratar una infinidad de temas y de hacerte reflexionar profundamente sobre ellos, pero al mismo tiempo consigue llevar la historia a un terreno muy personal. Vengas de donde vengas, el juego te plantea preguntas que harán temblar los cimientos de tus convicciones políticas y morales, y sin dejar de ser reflexivo también puede ser emocional. Interiorizar esa representación del ser humano y sus sentimientos era esencial, y por eso la coctelería es además de un medio, un fin.

De esa manera, *The Red Strings Club* es un vaso vacío. Un vaso vacío en el que cada persona vierte sus más profundas emociones, sus inquietudes, y sus circunstancias. El juego es capaz de narrar una historia sobre el amor, la felicidad y el destino y al mismo tiempo hacerla única e intransferible para cada persona que la juegue. Extrae de nosotros lo que somos, lo que pensamos, y en especial lo que sentimos, y nos pide que lo pongamos todo en una copa. Y como último paso, nos pide beber, para luego olvidar.■

9





La creación del estudio valenciano Deconstructeam se postula como título de videojuego español del año con una distopía que explora la naturaleza humana como pocas veces se ha visto por estos lares.

PLAY SCRIPT

Jordi de Paco, desarrollador español y director de Deconstructeam, y Paula Ruiz, también perteneciente al estudio responsable de *Gods Will Be Watching* y el reciente *The Red Strings Club*.





Dos personajes masculinos con una relación sentimental, uno de ellos bisexual, un personaje transgénero, y otro que se ha extraído la parte del cerebro que procesa el amor. Esas son algunas de las diversas representaciones del amor y la sexualidad que tiene *The Red Strings Club*. Es importante, y por supuesto, es algo completamente intencionado. Hablamos con Jordi de Paco y Paula Ruiz, del equipo de desarrollo del juego, sobre el proceso de creación y su esfuerzo por la variedad de representación.

¿Cómo fue el proceso de creación de los personajes, su representación y las relaciones entre ellos?

Jordi: Con el corazón: no creé una lista de identidades que tenía que representar y las fui incluyendo en el juego, sino que simplemente me pareció natural que un androide no tuviera género porque no lo necesita. Hay un personaje que es trans porque Paula lo es y es una realidad que he podido vivir muy de cerca. Y como tal, el resto de personajes, ya sea por mis experiencias o las de personas cercanas a mí, que en escasas ocasiones se ven representadas en nuestro medio de manera adecuada.

¿De qué manera os habéis inspirado en el amor de hoy para representarlo en el juego, teniendo en cuenta que sucede en el futuro? ¿Habéis intentado reflejar cómo creéis que van a evolucionar las relaciones, o más bien cómo queréis que ocurran?

Jordi: Las relaciones son algo muy personal. Para mí no ha sido una extrapolación de ideales, sino cómo las vivimos nosotros y nuestro círculo más íntimo de amistades. *The Red Strings Club*, a pesar de sus temas corporativos, es un juego muy personal, así que tiene destilado nuestro estilo de vida en él.

En el juego hay una relación entre dos personajes. ¿Estaba planeada desde el principio, al ser su relación una trama fundamental y el amor uno de los temas principales?

Jordi: Tuve claro desde el primer día que iban a ser pareja, pero no lo hice con una intencionalidad concreta. Al diseñar los personajes, el cuerpo me pedía que se amaran (risas). Si te fijas, su relación no se trata por sí misma. Simplemente son pareja, como cualquier pareja heterosexual en cualquier historia que no necesita justificarse ni exponerse.

En una carta que enviaste a Waypoint, hablas de tu situación como desarrolladora trans y dices que durante el desarrollo aún estabas en el armario y saliste en mitad de él. ¿Podrías hablarme de cómo fue el proceso y de cómo fue hacerlo con el apoyo de tus compañeros?

Paula: Lo pasé muy mal. Jordi y Marina fueron de las primeras personas a las que se lo conté y no sabía qué tipo de reacción esperar ni cómo hacerlo... Llegué incluso a plantearme si me iban a echar del equipo o siquiera si me iban a aceptar. Por suerte, hicieron un gran esfuerzo por entenderme y apoyarme. Que estuvieran a mi lado durante este proceso ha sido muy importante.

Por otra parte, está siendo especialmente difícil porque muchísima gente de la industria ya me conocía de antes y, por desgracia, es un tema en el que creo que en España estamos mucho menos informados que en Estados Unidos o en el Reino Unido. Eso, junto a que en España apenas hay desarrolladores trans (o al menos, apenas existe visibilización), ha provocado que me haya tenido que enfrentar a situaciones no muy agradables, ya sea por ignorancia o por falta de respeto.

En cuanto al desarrollo del juego, por mi parte no fue nada bien. Tuve que mudarme del Reino Unido a los pocos meses y empezar de cero en Valencia, comenzar con el tratamiento hormonal, etcétera. Perdí mucho tiempo de trabajo y tampoco podía concentrarme realmente en el proyecto. Por mi lado fue un desastre. Salir del armario supuso un cambio radical en mi vida: por la ruptura de una relación de varios años, cambiarme de hogar, empezar el tratamiento hormonal, lidiar con la disforia y con la impotencia de enfrentarme a los impedimentos que pone el Estado a las personas trans... Quiero decir, desarrollar un videojuego independiente es muy estresante de por sí, así que añadirle esta losa encima ha hecho que trabajar en *The Red Strings Club* haya sido especialmente duro. Me llevo unas cuantas secuelas conmigo.

¿Esa experiencia personal afectó de alguna manera al juego y en especial al personaje trans?

Paula: Por supuesto. Me interesaba mucho la idea de incluir personajes transgénero en el juego, pero no le dije nada a Jordi porque no quería afectar a su creatividad. Sin embargo, fue él quien se acercó a mí y me propuso incluir al personaje. Yo dejé claro que era un tema que había que tratar con mucho cuidado, así que tuvimos largas conversaciones sobre cómo hacerlo de forma adecuada. La idea no era incluir representación de manera gratuita, sino hacer un personaje interesante y que estuviera bien hecho.

¿Cómo creéis que afecta la diversidad en un estudio a la hora de crear algo y tratar estos temas?

Jordi: La diversidad, tanto en un estudio como en la vida, es algo increíble. Limitar nuestro espectro de identidades y experiencias puede parecer que hace nuestra vida más fácil, pero yo creo que la hace menos interesante. Tener diferentes puntos de vista y maneras de experimentar la vida hace que las ideas que se puedan destilar sean mucho más originales. Ya no digamos escapar del arquetipo de héroe varón blanco que es el mejor en lo que hace. Por supuesto, la representación LGTBI siempre es peliaguda por parte de creadores más normativos porque, por culpa de los medios y la cultura general, es muy fácil caer en tópicos ofensivos cuando toda nuestra educación viene de lo que hemos visto en la televisión. ■

Jordi de Paco cree que no solo es importante tratar el tema de la representación LGTBI, sino dar voz a los creadores para que destilen sus experiencias, tanto en los videojuegos como en cualquier otra forma de expresión.

Under Night In-Birth Exe: Late[st]

Por Sergio Bustos

En el summum del género en los últimos años, Arc System Works se ha labrado un nombre en la industria por su destacada labor en diferentes franquicias de videojuegos de lucha. Algo más desconocidos son los trabajadores de French Bread, creadores del clásico de culto *Melty Blood*, quienes comparten mérito e incluso agarran con más fuerza las riendas del reciente *Under Night In-Birth Exe: Late[st]*. Hablamos de la revisión en PlayStation 4, PlayStation 3 y PlayStation Vita de *Under Night In-Birth Exe: Late*, una versión de 2014 para PS3 y PC que a su vez proviene de la recreativa *Under Night In-Birth*. Más allá de un compendio de palabras que conforman un nombre difícilmente vendible en Occidente, se trata de un producto de fantasía moderna que embebe sin reparo el ya sobado fanatismo adolescente japonés, pero que se siente robusto como título de lucha 2D por cuenta propia.

Sin suponer una vorágine de emociones nuevas para el jugador conocido, tenemos entre manos un videojuego completo, a la altura de los tiempos que corren. Pese a ello, con ocho incorporaciones destacables –cuatro personajes y cuatro escenarios–, *Under Night In-Birth Exe: Late[st]* sigue pecando de escenarios con poca personalidad y una plantilla que puede quedarse algo corta; más que por número –una veintena–, por insuficiente variedad y diferenciación en los personajes. Eso sí, el sello se mantiene intacto: seguimos teniendo un control accesible, pero contamos con la suficiente profundidad a la hora de enlazar ataques y contrarrestar los combos más automatizados. El sistema

Desarrollador French Bread / Arc System Works
Editor PQube
Formato PS4 (probado), PS3, PS Vita
Lanzamiento Ya disponible







Grind Grid sigue cobrando una importancia capital, convirtiéndose de nuevo en una mecánica base a la hora de afrontar los combates. Una barra se rellena si realizas acciones que el juego considera positivas (bloquear, acertar o avanzar hacia tu rival) y se vacía con las negativas, por lo que se te aportará más poder cuando el indicador esté completo.

Una de las críticas más ácidas por parte de los usuarios al antiguo título de hace cuatro años apuntaba directamente a la ausencia de tutoriales avanzados. Esta revisión trabaja este aspecto hasta el punto de contar con uno tremendamente amplio y funcional, donde podemos aprender desde los controles básicos del juego hasta la manera más estratégica y fluida de *combear*. También es de recibo señalar el gran número de modos de juego que se nos presentan, aunque si bien hay cantidad, volvemos a echar en falta algo más de variedad y sorpresa. El modo historia, que apuesta por la novela visual, no destaca, pero ayuda a conocer el trasfondo de algunos personajes cuya presencia resultaba, hasta entonces, anecdótica.

Un paso adelante en lo artístico y en la atención al detalle –la estructura y disposición de los menús no son concebibles en 2018–, así como haber tomado más riesgos en su revisión, podría convertir a *Under Night In-Birth* en un imprescindible para los amantes del género. Hasta entonces, nos conformamos con un título que, al menos en términos de jugabilidad, se planta cara a cara ante sus referentes y les presenta batalla en lo que de verdad importa. ■

7



Yakuza 6: The Song Of Life

Tienen un dicho en Okinawa, la tranquila prefectura más meridional de Japón, donde, en *Yakuza 3*, Kazuma Kiryu dirigió durante un tiempo un orfanato: «Hara hachi bu», una vieja enseñanza confuciana que se traduce más o menos como «come hasta que estés un 80% lleno». Puede que Kiryu no pase mucho tiempo en el orfanato Sunshine en *Yakuza 6*: enseguida se hace evidente que se le necesita en otra parte, pero sin duda necesita esa lección en su último y definitivo viaje.

Por fin se ha revisado el tan trillado sistema de vida de la serie con una oferta de productos culinarios de los negocios locales que llenan ahora el estómago de nuestro héroe además de su barra de vida. La comida, por tanto, proporciona XP en varias categorías, y se puede gastar en nuevos movimientos, en aumentar los valores y en beneficios de rendimiento en los diversos minijuegos y distracciones de *Yakuza 6*. Por tanto, la XP es la moneda más valiosa del juego. Si el estómago de Kiryu está lleno, seguirá recuperando vida, aunque a bastante menos velocidad que en los juegos anteriores. Sin embargo, y para que lo tengas en cuenta, un estómago lleno significa que no obtendrás más XP de comida hasta que no quemes algunas calorías. Este es el motivo mecánico para que vigiles tu peso: por suerte, también hay uno narrativo. Gracias a su dieta habitual en la que controlan muy bien las calorías, los okinawenses tienen un índice de masa corporal inferior a la media y la proporción más alta del mundo de ciudadanos de más 100 años. Kiryu no es tan viejo

Desarrollador Yakuza Studio
Editor Sega
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible!

La trama de *Yakuza* nos lleva a uno de los clímax más elaborados de la serie: de hecho, quizá el mejor del lote.

ni tampoco las reprimendas de «abuelo» a los matones callejeros ni las constantes referencias a sí mismo como un «viejo yakuza fracasado» suenan auténticas de verdad, aunque él esté, a decir verdad, envejeciendo. Desde el principio, recién salido de la cárcel tras cumplir su condena por los contratiempos de *Yakuza 5*, parece ciertamente envejecido: ya no puede correr mucho más de 90 metros seguidos sin tener que pararse y coger aire. Un par de mejoras después, vuelve a estar en forma y lo único que hace recordar su avanzada edad son sus arrugas, las ojeras alrededor de sus ojos y las referencias constantes a su edad, ya que los desarrolladores no pierden oportunidad para recordarte que esta es la despedida de Kazuma Kiryu.

Estas características poco halagüeñas están impulsadas por un nuevo motor, lo que significa que el último juego de Kiryu es el primero que se crea a partir de tecnología diseñada para la PS4. Que no es una exhibición técnica no debería pillar por sorpresa a nadie si tenemos en cuenta la serie, pero es, sin duda, un paso adelante. Ahora se puede acceder a los edificios transitables sin una pausa para su carga. Los nuevos sombreadores (*shaders*) de tejidos y apariencias (*skins*) combinados con sistemas mucho mejores de iluminación y animación hacen que el mundo que hemos llegado a aprendernos de memoria y la gente que se mueve en él parezcan más vivos que nunca.

Por desgracia, esto acarrea un pequeño coste. Lo primero es la tasa de fotogramas por segundo que



como máximo alcanza los 30 fps y en el modelo base de la PS4, a menudo, se queda por debajo de su ya de por sí ínfimo objetivo. Si eso no hace que aquellos que vienen de *Yakuza 0 o Kiwami*, que llegaban a los 60 fps, suspiren por tiempos mejores, un mundo que tiene bastantes menos cosas sin duda lo hará. El extremo norte de la ciudad, que albergaba en los juegos anteriores un balneario, el distrito de los hoteles, un parque lleno de vagabundos y, en un momento dado, toda una ciudad subterránea, está bloqueado durante todo el juego por obras. Se han quitado muchas distracciones y añadido otras como un gimnasio, un minijuego con una *cam-girl*, una cafetería de gatos sin ningún gato real que te pide que entables amistad con los gatos callejeros mediante comida adquirida en las tiendas de ultramarinos, ya que, recuerda: esto es *Yakuza* (no parece lo suficientemente importante como para compensar las deficiencias).

Esto se acentúa en Onomichi, la ciudad de Hiroshima donde Kiryu pasa la mayor parte del juego. Por muy grande que parezca al principio, no alcanza a Kamurocho en tamaño y menos en densidad.

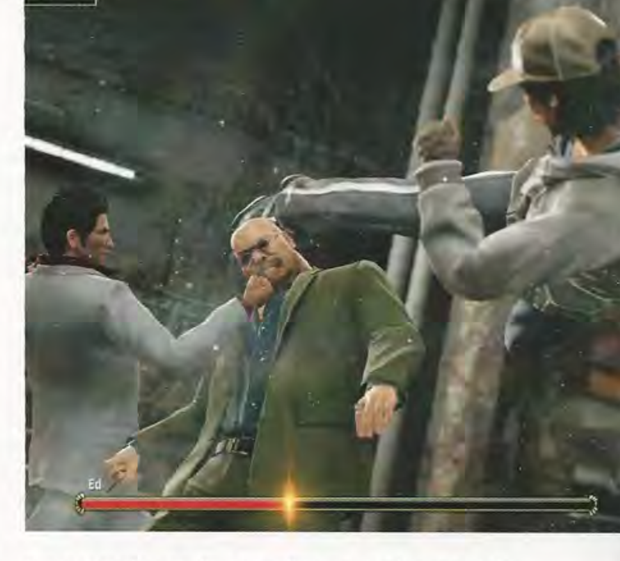
Se trata más bien de un claro esfuerzo por llevarte hacia la principal distracción de la ciudad: un modo complementario de estrategia en tiempo real de 100 vs. 100 con matones callejeros por unidades que, aunque chalados, no resulta tan atractivo como los juegos de gestión inmobiliaria y cabaret de *Yakuza 0*. Salvo por esto, Onomichi resulta un lugar solitario y vacío.

El combate también ha perdido un poco de fuerza. Aunque aparentemente cuantos más implicados, más serio el sistema, la pérdida de varios estilos de batalla recién incorporados se siente profundamente, a pesar de un intento encomiable de combinar elementos de todos ellos en un solo lugar. Los enemigos se ponen ahora antes en guardia y, gracias al nuevo motor, atacan en grupos más numerosos. Y, por ello, será complicado que completes un combo sin que algún enemigo que hayas pasado por alto te ataque por la espalda. En ese contexto, el nuevo modo *Extreme Heat* (Calor Extremo) que hace que Kiryu entre en un estado potenciado de transformación demoníaca debido a un hechizo parece una especie de disculpa.

A pesar de que todo esto resulte decepcionante, podemos asegurar a los aficionados a la serie que nada de ello importa. Aunque se tarda lo habitual en cogerle el ritmo y un giro inesperado en particular no resulta indicativo sino casi hasta ofensivamente obvio, la trama de *Yakuza* nos lleva a uno de los clímax más elaborados de la serie: de hecho, quizás el mejor del lote. Puede que pienses que saber que se trata de la última aparición de Kiryu reste fuerza a la historia, pero Yakuza Studio maneja este hecho con elegancia y deja la verdadera pregunta de cómo acaba el viaje de Kiryu colgando hasta el último minuto. Las apuestas, por tanto, resultan tan altas que cada vez que la historia juega con tus emociones parece que te estuvieran dando un puñetazo en el estómago.

Cuando tras la tormenta llega la calma, los aficionados a la serie se encuentran con algo que no habían tenido nunca antes en ningún juego de Yakuza, como era normal para dar pie a las secuelas: un final. La serie de *Yakuza* continuará, pero sin Kiryu, no volverá a ser lo mismo. Será mejor que nuestro héroe coma todo lo que pueda hasta estar el 80% lleno... Pero los aficionados se pegarán un atracón en *Yakuza 6*. Si no sabes de dónde vas a sacar tu próxima comida, no querrás dejar ni una miga de la actual.■

8





DEPRESIÓN POSTPARTO
La historia se centra una vez más en Haruka Swamura, la huérfana que apareció por primera vez en el primer juego de la serie y para la que Kiryu ha sido como un padre a lo largo de los años. La joven desapareció mientras Kiryu estaba en la cárcel y cuando salió este se enteró de que se había quedado en coma tras una accidente en el que el culpable se dio a la fuga. Para empeorar las cosas, ahora tiene un hijo. Esto hace que Kiryu tenga que encargarse de la criatura mientras trata de recrear los pasos de Haruka. En ese proceso le tocará darse una buena caminata nocturna por Onomichi en busca de leche de fórmula mientras trata de calmar los llantos del bebé. Por suerte, solo pasa una vez, ya que Kiryu enseguida hace nuevos amigos a los que encomienda su nueva carga. Ese es el tipo de crianza que nos encontramos.





ENCIMA El modo *Extreme Heat* (Calor Extremo) es la mejor forma de centrar los daños en un único objetivo. Mientras se encuentre en este estado, solo los ataques enemigos más fuertes le harán tambalearse.

PLAY SCRIPT

Ofrecemos una calurosa despedida a uno de los grandes protagonistas del mundo de los videojuegos

Ya hemos mencionado antes la importancia de Kamurocho para los juegos de *Yakuza*: lo mucho que un escenario fijo puede ofrecer a una larga serie en una era en la que la mayoría de las franquicias de mundo abierto echan nuevas raíces en cada una de sus entregas. Pero ahora, con Kazuma Kiryu adornando por última vez la portada de la caja de un juego de *Yakuza*, es hora de hacerle justicia. Kamurocho, basado en términos generales en el barrio rojo de Kabukicho en Tokio, puede considerarse el corazón de *Yakuza*. Kiryu, sin embargo, siempre ha sido su alma.

Y caray por la de cosas que ha pasado a lo largo de los años: maltratado, arruinado, expulsado, encarcelado y traicionado tantas veces que nos sorprende que aún no haya perdido el norte. Ha sido piloto de un coche de juguete, un agente inmobiliario, el director de un orfanato, un bateador, un jugador de bolos, un dios del sexo telefónico y un seductor legendario de un club de alterne. La magia de *Yakuza* reside en cómo consigue yuxtaponer el negocio serio del mundo del hampa con la estupidez indecorosa del barrio rojo japonés. A través de siete juegos principales y el *spin-off* de zombis *Dead Souls*, Kazuma Kiryu ha derrotado a tipos malos o rivales deportivos y se ha superado a sí mismo. Al ver este alocado mundo a través de sus ojos durante cientos de horas durante más de una década, hemos logrado conocerle más profundamente (incluso a veces demasiado) que a, seguro, cualquier protagonista de cualquier videojuego que puedas nombrar.

Kiryu da sentido a Kamurocho, un lugar de absurdos y peligrosos contrastes. Muy rara vez cuando alguien ha puesto absurdamente a aquellos que ama en peligro está dispuesto a participar en la violencia: no quiere hacer daño a la gente, tan solo darles una lección, hacerles ver el error de su forma de actuar (ha hecho prometer a muchos matones callejeros que enderezarían sus vidas). Aunque ha lanzado a tipos desde azoteas y hundido no sé cuántos cuchillos en numerosos estómagos, la historia insiste en que nunca se ha cargado a nadie. De pronto, se aleja de Kamurocho, el único corazón puro que puede encontrarse en una tierra de sangre y pecado y una parte indisoluble, por completo, de la misma. Cuando la historia nos lleva fuera de Tokio a Osaka, Naha u Onomichi, él es el nexo de todo: un rostro familiar en terreno desconocido.

No hace falta decir que lo echaremos de menos y hay que reconocer el mérito de Yakuza Studio por manejar su despedida con tanta elegancia. Aunque *Yakuza 6* no trata específicamente sobre Kiryu, lo hace a su manera. La crianza es un tema recurrente, las vidas enredadas y complejas de los mafiosos con los que rivaliza reflejan su propia relación con Haruka, quien a pesar de estar vigilada por el tipo más duro de Japón, ha sido secuestrada, la han dejado en coma y está siempre en peligro constante por su asociación con él. La edad de Kiryu, por su parte, da lugar a una subtrama que se repite constantemente sobre el avance de la tecnología: nuestro arrugado héroe se esfuerza por dar sentido a un mundo que cambia a un ritmo que a menudo tiene poco sentido, ya sea un YouTuber ansioso por las visitas o la IA asistente de un teléfono móvil que se vuelve demasiado inteligente para su propio bien.

Es un tema que impregna el juego entero con el envejecimiento de Kiryu ensalzado gracias al nuevo motor de *Yakuza*, otro extraño contraste de un juego y un mundo que está plagado de ellos.

El año pasado anunciaron la aparición de un nuevo protagonista, Kazuga Ichiban, que no puede ser más distinto a su antecesor: pelo revuelto y ojos desorbitados. Su ropa es un cambio de paleta de la de Kiryu: camiseta blanca debajo de un traje rojo. Hasta el momento, solo se ha confirmado que protagonice un juego. *Yakuza Online*, que se estrenará muy pronto y se está desarrollando para PC y móvil, será gratuito y ofrecerá microtransacciones de elementos decorativos. Hemos recorrido las calles del barrio rojo de Tokio en plena noche cientos de veces, pero parece un lugar peligroso, a decir verdad, para el título más honorable de la serie. Al igual que Kiryu pasa su capítulo final luchando por adaptarse a las nuevas tecnologías, también Sega y todos nosotros tendremos que aceptar el nuevo *Yakuza* ahora que ha perdido su alma. ■



Yakuza Studio se siente muy orgulloso de su nuevo motor principalmente por los primeros planos que se consiguen en *Yakuza 6* de Kiryu, que marcan un nuevo techo para la serie.





Crossing Souls

Por Sergio Bustos

Desarrollador Fourattic
Editor Devolver Digital
Formato PC, PS4 (probado)
Lanzamiento Ya disponible

Los ochenta. Una década donde un cantante bailaba andando hacia atrás, unas tortugas erguidas peleaban contra maleantes y un niño tenía un amigo extraterrestre. Años donde se cazaban fantasmas y se viajaba en el tiempo en un deportivo norteamericano. Una época, en definitiva, que impera desde hace tiempo en Fourattic, el estudio sevillano que ha publicado, junto a Devolver Digital, su nuevo videojuego. Pese a presentarte a Naranjito o Jesús Gil, *Crossing Souls* quiere que vivas un verano de entonces en California, con su juvenil pandilla de amigos arquetípicos, su casa del árbol y su misterio oscuro por resolver. Más allá de las influencias evidentes de *The Legend of Zelda* y *Final Fantasy*, el responsable de arte Daniel Benítez nos contaba hace unos meses que, a la hora del *brainstorming* previo, todas las referencias surgidas resultaban ochenteras. No es de extrañar, por tanto, que el juego te bombardee con aquella década constantemente, paso tras paso, sin dejar lugar al respiro.

Y esto no es malo. En todo caso, puede uno llegar a sentirse abrumado. Pero los guiños al pasado son tantos que, a poco que conozcas la cultura y el entretenimiento propios de entonces, se arqueará en tu rostro una sonrisilla en más de una ocasión. Los ochenta están en boga, pero eso no limita las referencias. Las hay para dar y regalar, y muchas incluyendo videojuegos de antaño. *Duck Hunt, Grim Fandango, Street of Rage, Out Run*... De hecho, algunas de ellas se han trasladado en forma de niveles jugables al propio título. Una variedad que supone uno de los mayores aciertos de la propuesta.

En relación a las mecánicas, las limitaciones se resuelven con inteligencia. El combate es muy básico, pero gestionar la resistencia y la habilidad propias de cada personaje lo vuelven creativo y estratégico. Chris salta y escala, Big Joe mueve objetos pesados, Charlie tiene un látigo que puede usar como catapulta y Matt es el único que dispara a distancia y posee zapatillas propulsoras. A pesar de ello, nos lamentamos al comprobar que el verdadero reto que propone la aventura no llega hasta su parte final. Renunciando, eso sí, a una cierta lógica en sus escenarios, llega un punto en el que las plataformas cobran sentido y los puzles por fin le preguntan a tu sesera. Hasta ese momento, la inconsistencia y lo voluble de su ritmo menoscaban el conjunto. Un conjunto, todo sea dicho, aderezado con un humor y diálogos que, si bien no están muy inspirados, ayudan a seguir adelante y querer completar el viaje emprendido.



La obra es pura ciencia ficción cuando habla de almas, de la Duat -un artefacto mágico que nos acerca al plano homónimo, al cuerpo astral- y de nuestro enemigo nada hierático que la desea con malévolas intenciones. Nada muy lejos de lo típico aquí, ni tampoco nada realmente mal aplicado. Pero *Crossing Souls* también habla de vida y de muerte, de amistad y de amor. Y es una pena que no quiera hablar más de ello y se postre en una superficie que termina por no decir nada.

Cuando veo *Crossing Souls*, veo un *pixelart* sobresaliente. Veo unas cinemáticas con animación ochentera que cumplen notablemente la función de hacer reposar al jugador. Y también veo una apuesta por la nostalgia que acierta de pleno en tu memoria. Lástima que, con todas esas virtudes, y unas cuantas más, su poco trasfondo nos aleje del que podría haber sido, sin ninguna duda, uno de los *indies* que redefinieran 2018. Te seguiremos la pista, Fourattic. ■

7







MADE IN SPAIN

Deiland

Por Sergio Bustos

«Los hombres ya no tienen tiempo para conocer nada. Compran las cosas ya hechas a los comerciantes. Pero como no existen comerciantes de amigos, los hombres ya no tienen amigos». En la novela corta *El Principito*, Antoine de Saint-Exupéry habla, indirectamente, de muchas cosas. Habla de volver a ser niño, de la inocencia y de cómo dejarla atrás estrecha tus miras. También habla de soledad y del universo. Del viaje y de la naturaleza. Habla de tantos aspectos que no es casualidad que multitud de ellos sean asidero de *Deiland*, el videojuego del estudio valenciano Chibig ideado bajo el tejado de la obra del escritor y aviador francés. *Deiland* no es un RPG o una aventura, aunque posea esas características. Tiene, pero no es. *Deiland* es sentirse dueño y responsable de un hogar, en este caso un pequeño planeta que indudablemente nos recuerda al de Kaio de *Dragon Ball* o incluso a alguna imagen de *Super Mario Galaxy*. Es, a su vez, preguntarse por qué tú, Arco, eres un niño y te encuentras en ese remoto lugar del espacio. Es convertir en tu día a día tu subsistencia y el contacto con la naturaleza.

El título proviene de una idea que se ha trasladado a PlayStation 4 y PC debido a su éxito previo en móviles, y se agradece el trabajo extra realizado. Tenemos en nuestras manos uno de esos *indies* que entran por los ojos y se quedan por su fórmula, una muy serena en este caso. *Deiland* no te agobia ni te exprime. No le exige ningún esfuerzo estoico a tu memoria, ni en controles ni a la hora de seguir su historia. Es el RPG de un niño destinado a niños y a los mayores que quieren volverse a sentir como tales.

Con influencia directa de insignes sagas como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, la propuesta de Abraham Cózar y su equipo nos envuelve en una rutina agradable; más parecida a *Stardew Valley* de lo que creíamos, pero también bastante más liviana. Picar roca, cortar madera, regar la cosecha o pescar son solo algunas de las actividades que como jugador te autoimpones de cara a poder seguir alimentándote a ti mismo y a tu particular globo del cosmos.

Gestionar los fenómenos meteorológicos también es una tarea primordial. Las lluvias, tan exiguas como anheladas, pueden rellenar tus pozos con el agua suficiente para mantener tus cultivos durante semanas. Deberás rotar tu propio planeta para evitar que los meteoritos destruyan tus bienes, y si tienes suerte estas piedras llevarán consigo minerales o semillas de lugares remotos del universo. Y sí, te ocuparás de defender tu hogar de enemigos teniendo como método un combate sencillo, pero este es extremadamente deficiente.

Desarrollador Chibig Studio
Editor SIE
Formato PS4 (probado), PC
Lanzamiento Ya disponible

Deiland te propone convertir en rutina tu subsistencia y el contacto con la naturaleza





La historia de *El Principito*, de Saint-Exupéry, sirve aquí de punto de partida para una aventura que cautiva por su cándido aspecto.

Es cierto que pelear no es, ni mucho menos, una de las mecánicas principales, pero el juego te obliga a hacer frente a esas criaturas invasoras evitando que puedas seguir con tus actividades diarias. Además te ofrece, tras derrotarlas, jugosas recompensas. Se trata, sin duda, del punto más flojo del diseño. No porque sea algo hacedero con el fin de no agobiar a los más pequeños de la casa, sino porque sentimos que, además de ser tosco e incómodo, corta de raíz con el ritmo pausado con el que *Deiland* nos encandila. Del mismo modo, el sistema de aumento de niveles y la acumulación de experiencia aportan más bien poco.

La aparición de los visitantes que acuden a tu planeta de vez en cuando es la base sobre la que se construyen los cimientos del título. Cada uno de ellos cuenta con diferente personalidad y origen y, aunque estereotipados, te ayudan a conocer más sobre el secreto de quién eres y por qué estás allí. Mûn es nuestra principal aliada, pero tendremos muchas más tareas que cumplir para avanzar en nuestra relación con Brram el QüidoChef, el Mago Locke o el Pirata Goliath. Cada uno de ellos nos visita cuando quiere y está poco tiempo con nosotros, así que en más de una ocasión tendremos que aguardar sin más para poder seguir avanzando con nuestras recetas o construcciones. En esas esperas podremos seguir recogiendo materiales y cuidando nuestra fauna y flora, pero es uno de los motivos por los que se te queda la sensación de que el juego se alarga más de lo necesario. De igual forma, sentimos que las pesadillas y ese trasfondo oscuro que existe tardan demasiado en aparecer.

Con todo ello, *Deiland* no deja de ser una obra que nos ayuda a entender que en los videojuegos hay cabida para la serenidad y la ligereza. Con sus cosas buenas y no tan buenas, hablamos de un antídoto para el público colérico de todas las edades; un caramelo para endulzar la amargura del ímpetu competitivo de hoy. «Será necesario soportar dos o tres orugas si quiero conocer a las mariposas», decía Saint-Exupéry. Estamos ante un buen ejemplo de ello. ■

7







PLAY SCRIPT

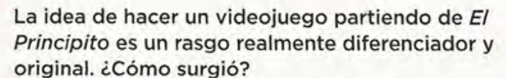
Abraham Cózar, CEO de Chibig Studio







D*eiland*, una ideal original para móviles, ha aterrizado recientemente en PlayStation 4 y próximamente en PC, convirtiéndose en uno de esos videojuegos de factura española que más han llamado nuestra atención. Abraham Cózar es responsable de Chibig, el estudio que ha estado trabajando durante los últimos meses en el PS Talents Games Camp de Valencia, uno de los viveros de PlayStation que impulsan el desarrollo local.



La idea de hacer un videojuego partiendo de *El Principito* es un rasgo realmente diferenciador y original. ¿Cómo surgió?

Es un cuento que desde pequeño me ha gustado mucho. Durante la búsqueda de ideas para el juego, vino a mi mente *El Principito* y su planteamiento. Esa imagen del niño en un pequeño planeta tiene mucha fuerza, y además está en el imaginario colectivo. Lo tomé como punto de partida para construir una narrativa original. No es el juego de *El Principito*, sino que esa historia y universo propios tienen como apoyo el concepto de un niño en un planeta pequeño. Eso sí, esa cotidianidad del inicio del cuento es algo que quería plasmar en el juego, y por ese motivo encajaban las mecánicas de gestión de recursos.

¿Cómo se adapta un título originalmente para móviles a una consola de sobremesa?

Deiland en móviles logró mucho éxito en cuanto a usuarios se refiere. Entre él y *Ankora*, otro juego que también pertenece a la saga, suman un total de dos millones y medio de jugadores. Por tanto, sabía que hay un público esperando más de este universo. Para PlayStation iniciamos el desarrollo en febrero de 2017 y nos lo planteamos desde cero. Es un proyecto nuevo, no queríamos que fuese un *port*. Sí que adaptamos los planteamientos que funcionaban en móvil y ciertas mecánicas, pero realmente ha habido que trabajar de nuevo en todo. Insistimos mucho en la parte narrativa, que en móvil ni siquiera existe, para que *Deiland* también contase con una historia con principio y final. La construimos a partir de los personajes que visitan nuestro planeta, que cuentan con trasfondo propio e incluso un tema musical exclusivo para cada uno.

Los menús y el control de un juego varían según dónde se juegue.

Desde luego. En relación a la gestión, contábamos con la experiencia previa a la hora de adaptar un RPG a móviles, así que nos sirvió para hacer una interfaz y menús que creemos intuitivos, gastando los menos botones posibles entre paso y paso. En cuanto al control, era básico trabajar bien el movimiento en tercera persona. En móviles no era más que un *point and click*.

Háblanos acerca de la experiencia en *Kickstarter* y el apoyo por parte del 97 % de la plataforma Square Enix Collective.

El *Kickstarter* llegó al final del desarrollo a modo de complemento. En junio actualizaremos el título gratuitamente ya que la campaña fue tan exitosa que llegamos a la cifra que pedíamos para esos contenidos adicionales. Buscamos darnos a conocer internacionalmente y Square Enix Collective encajaba a la perfección debido a las influencias que han tenido algunas de sus sagas en nosotros. Parece que el público reconoció esa inspiración, ya que *Deiland* es el segundo juego más apoyado de la plataforma. Collective nos sirvió para validar previamente el *Kickstarter* y este para validar el lanzamiento y nuestra propia tranquilidad.

Defines *Deiland* como un juego tranquilo, sereno. ¿Las mecánicas y estructura son como son porque *Deiland* es pausado o, por el contrario, *Deiland* es un juego pausado debido a sus mecánicas y estructura?

El propósito narrativo y de diseño era el de un cuento, así que ya teníamos esa característica de base. A nivel de mecánicas, gestionar un planeta y que el mismo se sintiera como tu hogar nos obligaba a hacer un juego pausado. En ciertos momentos incluimos un poco de tensión en forma de enemigos, y la historia tiene un trasfondo oscuro que rompe con ese espíritu. Pero son momentos muy puntuales.

¿Qué viene ahora? ¿Quieres seguir apostando por sobremesa, o te sientes cómodo en el mercado móvil?

Dependerá del tiempo. Estamos bien en los móviles porque lo controlamos y sabemos que funciona, pero a nosotros nos encantaría ir a consolas o PC. Allí hay menos limitaciones para hacer lo que queremos, pero también se necesitan más recursos. No necesitamos grandes cifras para convencernos, pero sí unos mínimos. La respuesta nos la dará *Deiland*. ■

Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino

Por un instante nos llegamos a preguntar si nos habían mandado un código de otro juego por error. Pero no era así, *Ni no Kuni II* comienza con una escena en la que el desfile presidencial, que se apresura hacia una ciudad, es derribado al llegar a su destino por un misil balístico. Cuando impacta, el líder traga saliva horrorizado. La onda expansiva de la explosión alcanza el desfile, lo que deja al líder tumbado en el suelo y gravemente herido; es en ese momento en el que se lo llevan hasta el mundo fantástico de Ding Dong Dell. Fue una tragedia familiar lo que llevó al joven Oliver al reino en el primer juego. Sin la guía de Studio Ghibli quizá te preguntes si Level-5 no ha adoptado una posición en la que piense que el juego cuanto más grande y más traumático sea, mejor. Sin embargo, al poco tiempo ves que todo te es familiar: una despedida desgarradora, una composición de Joe Hisaishi, y después de un par de horas, un compañero con un acento marcado. En pocas palabras, ese es el juego *El renacer de un reino*: no le asusta dar algunos giros inesperados, pero tampoco está completamente preparado para romper con su pasado.

Aun así, conforme avanza la secuela hay algunos cambios estructurales sorprendentes. Por ejemplo, el complicado sistema de combate del juego original que, si lo miramos en retrospectiva, confundió complejidad con profundidad, ha sido completamente revisado. Las criaturas de estilo Pokémon que luchaban a tu lado han desaparecido, aunque solo se echan de menos por la calidad de los diseños de Ghibli. Ahora en su lugar hay personajes humanos. A excepción de un movimiento para esquivar un tanto flojo en el gatillo izquierdo, el combate a tiempo real tiene gancho y dinamismo, con mayor sensación de impacto que algunos de otros juegos del estilo. Es la combinación habitual de ataques suaves y fuertes asignados a los botones, mientras que si pulsas los gatillos, aparecerá una paleta de habilidades que te permitirá desatar ataques mágicos especiales. Los ataques normales no rellenan la barra de magia pero aumentan la estadística de energía de tu arma. Es una especie de medidor de afinidad que aumenta el daño e incluso mejora las habilidades cuando llega al límite. Puedes equipar tres armas al mismo tiempo. El juego activará por defecto la que tenga más energía, pero puedes cambiar de armas manualmente si tienes un arma elemental que podría serte de mayor utilidad contra tu oponente actual. También tienes la opción de atacar a distancia con el gatillo derecho, con el que puedes cargar o disparar ataques menos fuertes mientras te desplazas. Pon un arma pasable en este hueco y disfrutarás: si dependes solo de esta arma, puedes pasarlo mal en los combates, pero si tienes poca salud, es una manera bastante útil de mantenerse a una distancia segura mientras te curas.

Y no te preocupes si no aciertas al disparar. Cuentas con una ayuda adicional en forma de fofis,

Desarrollador Level-5
Editor Bandai Namco Entertainment
Formato PC (probado), PS4
Lanzamiento Ya a la venta

El complicado sistema de combate del juego original se ha revisado por completo



unos pequeños y simpáticos duendes que actúan de manera independiente en el combate y a los que podrás llamar de vez en cuando. Formarán círculos en el campo de batalla; métete dentro y podrás pulsar un botón para transformarlos en un cañón gigante, crear un hechizo curativo o lanzar poderosas maldiciones oscuras sobre los enemigos. Puedes usarlos incluso para mejorar tus propios ataques mágicos, siempre que no te interrumpan mientras los cargas. Lo cierto es que solo los necesitarás contra los jefes; cuando aparezca el primer círculo, el combate habrá terminado. Aun así, es maravilloso tener otra opción sin verse agobiado por la variedad.

Esta violencia puede ser un recurso útil con un propósito concreto, pero la paz es el principal objetivo del juego. En la piel del intruso Roland, que en este mundo parece unos 20 años más joven que en el nuestro, se te encargará que ayudes al destronado rey Evan a construir un nuevo reino. Joven e increíblemente ingenuo, Evan cree que puede unir diferentes países bajo el adorable nombre de Tratado de Declaración de Interdependencia. Pero, para hacerlo, tendrá que demostrar su valía ante el líder de cada reino. En ese punto, el juego de repente se convierte en un título de estrategia a tiempo real. Aquí deberás guiar a cuatro unidades en la batalla y rotar su posición para conseguir posiciones ventajosas según un triángulo de espadas, picas y hachas, al más puro estilo de piedra, papel o tijera. De todos los elementos, estas escaramuzas recuerdan a los encuentros de bandas de *Yakuza 6*, en el sentido de que obtener la victoria es tan simple como lanzar tantas unidades al problema como puedas. El resultado es un lío entretenido, aunque su funcionalidad no va más allá. La única razón por la que te meterás en estas escaramuzas más veces de las que la historia te obliga es por los beneficios secundarios para tu reino.

Y eso es porque ahora en *Ni no Kuni* también puedes construir ciudades. Cuando establezcas tu asentamiento, con un nombre un tanto optimista (*Evermore*, 'para siempre' en español), colocarás una serie de construcciones: desde tiendas de hechizos y forjadores de armas hasta granjas y minas, e incluso un auditorio en el que escuchar la banda sonora del juego, en ubicaciones fijas antes de designar una serie de personal concreto para que trabajen en ellas. Estas construcciones pueden investigar una serie de materias que, en teoría, te deberían hacer las cosas más fáciles en las batallas. Encuentra al personal adecuado para unos trabajos concretos y reducirás el tiempo de investigación. Puedes usar el dinero ganado en las tiendas del reino para acelerar un poco las cosas, lo que podría haberse usado para impulsar las microtransacciones; pero para las materias más útiles tendrás que esperar un tiempo considerable.

Para algunas materias tendrás unos requisitos adicionales. Una habilidad individual, por ejemplo, que te pide que encuentres a la persona en el mundo que tenga esa habilidad, lo que te empuja a



Aunque hay menos cinemáticas, la animación está a la altura de su predecesor. El estilo chibi usado en las escenas de exploración es curioso; quizá surgió la necesidad ante los encuentros con grandes ejércitos.

las misiones secundarias de reclutamiento. Los materiales recogidos en las granjas y minas te animan a volver, ya que las arcas se vuelven a llenar demasiado rápido. En algunos casos te decepcionarás al darte cuenta de que te venden funcionalidades básicas: por ejemplo, tendrás que investigar para aumentar la velocidad de movimiento si no quieres que la exploración en los campos sea como andar entre maleza. En resumidas cuentas, muestra el esfuerzo que implica mantener un reino próspero, quizá demasiado bien.

Aunque te permite especializarte en una materia, deberías centrar tu atención en los edificios que mejor se adapten a tu estilo de juego. Lo mismo podría decirse de lo que Level-5 llama el *modificador de tácticas*. Esta opción del menú te permite gastar los puntos que ganan los componentes de tu equipo al subir de nivel de diferentes formas. Puedes elegir potenciar tu fuerza de ataque contra enemigos viscosos o fortachones, pero no las dos cosas al mismo tiempo; o escoger ciertos potenciadores elementales al renunciar a otros. Todos los puntos que gastes podrán reajustarse cuando quieras, así que solo tendrás que ajustarlos a los diferentes enemigos a los que te vayas a enfrentar: haz que los reptiles escupidores de fuego caigan a tu paso mucho más rápido, o asegúrate de que las hadas que revolotean a tu alrededor no te confundirán tan rápidamente. Esto se extiende a las recompensas tras la batalla: podrás decidir entre aumentar los puntos de experiencia o materiales raros dependiendo de si te interesa subir niveles o buscas un equipamiento mejor.

Aunque aquellos que quieran encontrar la construcción más eficiente pueden hacerlo todas las veces que quieran; en la práctica, deberías poder pasarlo bien sin tener que jugar mucho. Al igual que muchos juegos RPGs, hay muchísimas opciones que con el tiempo tendrán un efecto acumulativo, pero su impacto es prácticamente inexistente de manera individual. Mejorar un arma ya existente a menudo es una pérdida de tiempo, ya que podrás encontrar una mucho mejor tras media hora de exploración. No siempre merece la pena ser fiel a un objeto favorito: cambia entre las tres armas de tu arsenal con



UN NUEVO COMIENZO

La propia naturaleza de los juegos RPG te anima a mejorar: siempre buscas obtener mejores estadísticas y equipamientos, centrado en lo que se avecina y en la siguiente parada del viaje. Tus logros no son mucho más que una serie de objetivos en una lista de misiones completadas que no para de crecer. *Ni no Kuni II* pretende solucionar eso con una red social llamada Leaf Book, la cual muestra comentarios de otros jugadores y PNJ con los que te has encontrado en eventos actuales y pasados. Encontrarás consejos útiles sobre monstruos y eventos por todas partes, además de divertidas observaciones de miembros del equipo sobre los triunfos recientes. Puede parecer poca cosa, pero fortalece tu conexión con un mundo que reacciona a tu presencia y se extiende más allá de tus propias aventuras.

mayor fuerza de ataque o el efecto mágico más potente, usa el personaje con el que más cómodo te sientas, evita que te golpeen demasiado y nunca verás el texto de "Fin de la partida".

Para ser sinceros, esto en concreto no es algo particular de este RPG, pero pocos tienen la variedad con la que cuenta *El renacer de un reino*. Una sola misión, en la que se te pide que consigas un carné de la biblioteca, te invitará a reclutar a alguien experto en magia, presionarle para que trabaje en algunos hechizos en tu reino e investigue un hechizo para construir un puente y obtener una rosa roja que está al otro lado del desfiladero. Y la rosa es solo el primero de los tres objetos. Después te enfrentarás a un jefe, le harás una tortilla a un comandante hambriento antes de reclutar a dos soldados más: impresiona a uno al derrotar a tres monstruos y entrégale un objeto raro al otro. Alístalos a tu ejército y tras derrotar a un rival conseguirás por fin el último objeto que necesitabas. La graciosa recompensa puede provocar más enfados que risas, pero básicamente es una misión de búsqueda elaborada que no lo parece en absoluto.

Eso se debe en parte a una excelente construcción del mundo. Aunque la ausencia general de Ghibli es palpable en la comparativa de cinemáticas sonoras, la música de Hisaishi y los diseños de personajes de Yoshiyuki Momose le aportan la suficiente extravagancia a una historia seria y esperanzadora, mientras que el guion le añade una pizca de ingenio y misterio para evitar que todo eso de "fueron felices para siempre" se convierta en algo demasiado empalagoso. La diversidad de escenarios y actividades se traducen en un ritmo que pocas veces disminuye.

Con extrañas pausas de acertijos espaciales y mazmorras de varios pisos en los que la amenaza crece cuanto más tiempo permanezcas dentro, *El Renacer de un Reino* no se queda corto de ideas, aunque muchas de ellas ya las hayamos visto anteriormente. De hecho, la única cosa que podría decirse que hace estupendamente es la forma en la que une todo, con gran maestría. Con respecto a las comparaciones con su predecesor, no hay mejor resumen que la respuesta que Roland le da a Evan cuando le pide que describa su hogar: «Supongo que es mejor que este mundo en algunas cosas, y peor en otras». ■

7

Frantics

Por Sergio Bustos

Desarrollador NapNok Games
Editor SIE
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible

Mi madre me ha ganado. En muchos aspectos de la vida, pero desde aquel fatídico día también en un videojuego. Ella, que solo había jugado hasta entonces a propuestas de puzles y cartas salvo aquellos años de excepción con *Sonic* en la MegaDrive, ha derrotado a su hijo en PlayStation 4. Con esa singular experiencia, uno se da cuenta de que tiene ante sí un título familiar y accesible. Primer punto para *Frantics*. La apuesta de NapNok Games para la categoría PlayLink de la consola de Sony cumple su primera promesa.

Al iniciar el juego, un avieso zorro con una copa de güisqui se dirige a mí con desprecio. Con una plétora de comentarios entre lo antipático y lo sarcástico (que le otorgan cierto carisma), asegura que hará todo lo posible por influir en la partida. E influye, y cada una de ellas está abotargada de caos. Aquella tarde soy vapuleado por mis tres acompañantes de la manera más incomprensible, impelido por un diseño de niveles que supera a mi lógica.

Frantics me recuerda a *Mario Party*, y también a *Crash Bash*, pero el principal problema que posee es que la decena y media de minijuegos que trae consigo me resultan algo injustos. No hay mandos en este particular juego de mesa. La televisión es el tablero, y los móviles, las cartas. Diriges a tu avatar con sencillos giros o desplazamientos en la pantalla de tu *smartphone*.

No hay mandos en este particular juego de mesa. La televisión es el tablero, y los móviles, las cartas

Como personaje, he elegido a un gallo antropomorfo con piel de plastilina, y pierdo puntos y gano coronas sin apenas justificación. En una ronda de carrera de obstáculos, derroto a mis contrincantes, pero a ellos se les otorga el poder de congelarme desde el limbo y provocar que me estrelle contra una valla, perdiendo así mi última vida. No gano pese a realmente haber ganado. En otra, se juega al minigolf con sillas de oficina y acierto en el centro del objetivo en mi lanzamiento. La sorpresa llega cuando el juego me obliga a tirar una segunda vez y, por tanto, abandonar esa posición en el centro de la diana que había obtenido con un preciso primer intento. No gano pese a realmente haber ganado. En una tercera ronda, soy el primero en pisar el suelo con mi paracaídas tras una caída libre accidentada. El zorro decide que mi máximo competidor debe llevarse un puñado de monedas gratis por haber sido el que más ha chocado durante el viaje. Esto le otorgará mayores posibilidades en una subasta posterior en la que se adquieren ventajas e incluso coronas, que determinan cuántas vidas tienes en la última prueba. No gano pese a realmente haber ganado.

Frantics es injusto, y que lo sea no es negativo, porque se lo propone. Pero es un juego en el que, literalmente, puedes dominar todas las pruebas de la partida con una superioridad aplastante y que no te sirva de nada si en el minijuego final, a veces más impreciso y menos meritorio que los anteriores, haces un mal papel. Mal papel que puede deberse a que simplemente no te sale bien o incluso a la propia (e inevitable) limitación de los controles, que a su vez afecta a la profundidad de las mecánicas. Seguro que con mando estaríamos ante minijuegos más elaborados y, por ende, un título más robusto, pero hay que entender que no todo el mundo cuenta con cuatro mandos en casa; sí con cuatro teléfonos.

Se nos prometió a su vez que un taimado zorro influiría en la partida, y no se puede negar que es así, aunque hayamos echado en falta mayor interacción con él. La premisa de que el propio juego intentase boicotear a los jugadores era llamativa y original, pero no va más allá de que, de vez en cuando, el animal te llame al móvil y te ofrezca una ventaja injusta, arroje una dinamita a modo de «patata caliente» o te de monedas por el motivo que a él le apetezca.

Uno se lamenta al ver que hay buenas ideas en la obra de NapNok pero cada una de ellas se diluye en pro de ayudar a que sea un producto de entretenimiento familiar. Ese conflicto entre hacerlo accesible y crear minijuegos realmente interesantes es comprensible al fin y al cabo. La ludificación está a la orden del día, y juegos como este, por muchos puntos sobre las íes que haya que ponerle, ayudan a que se acerquen a una consola personas poco familiarizadas con las mismas. *Frantics* peca de poca profundidad y contenido para alimentarse a lo largo del tiempo, pero nos augura una tarde verdaderamente entretenida. Mi madre me ha ganado, pero el buen rato lo hemos pasado los dos. ■

6













PLAY SCRIPT

Anchel Labena, Productor Asociado en el estudio NapNok Games, en el centro de Copenhague.

«Hay personas a las que un mando les asusta, pero todo el mundo sabe manejar un móvil»



El estilo de NapNok siempre ha sido crear experiencias multijugador locales, con un énfasis en exprimir al máximo las posibilidades de las nuevas tecnologías para buscar nuevas formas de controlar los juegos. Anchel Labena trabaja bajo esa filosofía, y buena prueba de ello es que organizase hace cinco años la mayor Game Jam del mundo: la Nordic Game Jam. La principal implicación de este español afincado en Dinamarca durante los últimos meses ha dado como resultado *Frantics*, un nuevo videojuego social para PlayStation 4.

¿Cómo llega alguien como Anchel Labena al desarrollo de videojuegos en Dinamarca?

Me licencié en Pamplona en Comunicación Audiovisual, y allí hice un poquito de periodismo. Me gustaba mucho la radio y la televisión, pero un profesor me comentó, al terminar la carrera, que una buena opción en ese momento sería apostar por el diseño de videojuegos. Viajé a Dinamarca para hacer un máster de dos años sobre ello, y cuando lo terminé comencé a trabajar como profesor en cine, animación 3D y videojuegos. Todo fue rodado. Dos años más tarde empecé en NapNok Games, en un inicio como Project Manager en proyectos más pequeños y, al terminarlos, ascendí al próximo escalón como productor para cosas un poco más grandes. Cuando entré, éramos seis personas en la empresa. Ahora somos 50.

NapNok adquirió cierta popularidad tras la publicación de *Affordable Space Adventures* para Nintendo Wii U. ¿Cómo recuerdas aquel proyecto y cómo crees que ha influido en este?

Ha influido muchísimo. La intención que teníamos con ese juego era utilizar las dos pantallas (mando y televisión), con lo cual cada jugador tenía experiencias distintas. Uno llevaba los motores de la nave o cambiaba entre los trenes de aterrizaje, mientras que el piloto la dirigía. Eso ha hecho que *Frantics* sea una evolución al llevarlo a cabo con el móvil. Tú tienes la experiencia en la televisión, pero también una pantalla donde tiene información personal y acciones exclusivas a realizar. Hemos bebido mucho de *Affordable Space Adventures*.

***Frantics* es un buen ejemplo de la unión de tecnologías para aprovechar ideas nuevas. En este caso, consola y *smartphone*. ¿Llegará el jugador a aficionarse por los videojuegos que van de la mano de la innovación tecnológica ajena o crees que el prototipo de juego clásico a la hora de abordarlo es algo inamovible?**

Creo que siempre va a haber gente que busque el juego clásico. Hay gente que no quiere que le cambien su *Call of Duty*, o personas que desean su *Zelda* tradicional. Sin embargo, no puedes quedarte estancado en la industria, tienes que buscar nuevas áreas de innovación. Puedes atraer a nuevos jugadores o hacer que jugadores clásicos se acaben sintiendo



atraídos por estas experiencias. Es cuestión de explorar y buscar nuevas audiencias. Wii o DS son buenos ejemplos de cómo se buscaba ampliar la audiencia, pero al final esto ha acabado llegado a casi todas las plataformas. Control por movimiento, pantallas táctiles...

Como decíamos, supisteis aprovechar bien el *hardware* a vuestra disposición con Wii U, y aquí repetís esa tendencia haciendo con *Frantics* algo no tan habitual hoy día.

Empezamos como un estudio independiente pequeño. Seis personas no pueden hacer el videojuego visualmente más rompedor o sorprendente; hay que buscar una forma de diferenciarse. Nuestro objetivo era apostar por la interacción social y encontrar nuevas maneras de hacerlo con las tecnologías disponibles. Esto nos ha desmarcado y ha hecho que empresas como Sony nos buscasen para aprovechar sus dispositivos y crear nuevas experiencias. Cuando nos hablaron de Playlink nos pareció una idea excelente, ya que siempre buscamos que más gente se involucre con los videojuegos. Hay personas a las que un mando les asusta, pero todo el mundo sabe manejar un teléfono móvil.

¿Tiene futuro el videojuego a modo de «fiesta» en el salón?

Sí, por supuesto. Hemos visto que, en los últimos años, el multijugador *online* se ha popularizado enormemente, pero al fin y al cabo siempre es muy distinto a lo que es jugar en el sofá todos juntos pudiéndole dar un codazo al otro. Creo que esto está teniendo ahora un resurgir. Están apareciendo juegos de este estilo en todas las plataformas. Títulos que permiten a los jugadores interactuar los unos con los otros. Es algo que no debería perderse. ■

Voxel

It's happening again



JOSE ALTOZANO «DAYO»

De vez en cuando aún me acuerdo de aquella tira que le dedicó Forges, en paz descanse, a *Destiny* en el distante 2014. «Ahora resulta que los videojuegos 'matamuch' son productos culturales», decía uno de sus personajes. «Así nos va», contestaba el otro. Me pareció el dibujo de alguien que no terminaba de comprender los cambios de su era y las nuevas tecnologías, pero tampoco quise darle mucha más importancia.

Luego vi que la gente estaba hablando.

El motivo por el que recuerdo la viñeta en cuestión no se debe a que yo le guarde rencor al bueno de Forges, sino a los tantos otros que sí lo han hecho en mi lugar. Al publicarse causó cierto revuelo con su ocasional discusión y artículo, conversaciones en Twitter y foreros disgustados, pero lo más triste fue leer a quienes todavía le odiaban cuando, hace no tanto, anunciaron su muerte y hubo quienes aprovecharon para lanzar algún insulto. Si saco todo esto a coladero viene a ser porque en la audiencia del videojuego –que no los *gamers*, aunque sí, los *gamers* están bastante incluidos en esto– existe una tendencia a saltar en cuanto se nos provoca. Forges no había terminado de escribir la última letra de aquel «No. Así nos hacen ir» y ya estaba la gente clamando venganza y pidiendo su cabeza en una picota. Y a ver, que estamos hablando de Forges reduciendo el videojuego al concepto «matamuch»; que os entiendo, que sí, pero reaccionar con una pataleta no tengo claro si es la mejor solución. La reacción adecuada, pienso, habría sido no reaccionar y entender, de nuevo, que este era el dibujo de un hombre con una visión superficial de las nuevas tecnologías.

Pero eso fue cuatro años ha. El problema que tenemos ahora es al presidentísimo Donald Trump lanzando por enésima vez aquella acusación de que los videojuegos educan en la violencia porque ha habido una matanza escolar. Otra más. Según un informe de la CNN escrito el 8 de marzo de 2018, en nueve semanas ha habido otros trece tiroteos. La masacre de Parkland ha causado más alboroto por la mayor cantidad de víctimas, y las noticias y redes sociales no han dejado de mostrar una comunidad unida y un cuerpo estudiantil decidido a marcar un cambio. Ante la presión, los grupos conservadores estadounidenses y aquellos afiliados a la NRA (*National Rifle Association*, Asociación Nacional del Rifle) llevan todo este tiempo buscando alguna salida fácil para quitarse el peso mediático de encima, y Trump ha encontrado una solución maravillosa: el videojuego. Y digo «maravillosa» no porque crea en aquella soplapollez de que jugar a videojuegos me hace violento, sino porque si hay algún grupo que históricamente haya mordido el anzuelo, esos somos nosotros. Estamos tan habituados a tener que defendernos ante familiares, amigos y otros que es casi un acto reflejo.



Tras la masacre de Parkland, Trump ha encontrado una salida fácil para quitarse el peso mediático: el videojuego

Y eso es un error.

No Pienses en un Elefante habla sobre la suma importancia del marco a la hora de determinar hacia dónde se dirige una conversación, y el momento en que Donald Trump dice «los videojuegos son responsables de esta masacre» y el público responde «yo juego videojuegos y eso no me ha hecho violento» siento que estamos empezando a perder, porque el lazo videojuego-violencia acaba de atarse. Desde ahí hay un amplísimo margen de maniobra. Igual que con aquella archirrepetida pregunta que cada vez me cansa más, el «¿son los videojuegos un arte?», debemos abandonar la superficie y ahondar. ¿Cuál es la siguiente pregunta? Si damos por sentado que los videojuegos son arte, ¿qué nuevos frentes se abren para tener una conversación? Y si los videojuegos no causan violencia, ¿no sería más lógico ignorar la acusación y hablar sobre lo absurda que es la segunda enmienda, o tratar los problemas socioculturales que lleven a semejantes catástrofes?

De momento, y doy gracias, no veo demasiado revuelo. Hay ofendidos, por supuesto, y aparece el ocasional artículo, pero la mayoría son noticias que informan sobre cómo semejante estupidez está ocurriendo. Una parte de mí piensa que eso es una señal de que hemos aprendido. Otra teme que estemos demasiado ocupados celebrando el *teaser* de un nuevo *Super Smash Bros* como para escuchar las idioteces de un necio. Pero en el tiempo que pase entre que termino de escribir estas palabras y tú, lector, las interpretes, puede suceder de todo. Quizá vuelvan a intentarlo. Tarde o temprano, hoy o en 2020, alguien lanzará otra acusación al medio, y debemos estar listos. La única respuesta válida a tal sentencia es una sonora carcajada seguida por un «ahora en serio, ¿por qué con 18 años en los EE.UU. puedes comprar un AR-15 pero no una cerveza?». No caigamos en la trampa. La madurez de la industria es también la de su público. ■


00004
9 772565 198003